ATARI magazin

6 Nov./Dez. '97 7. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





SUN verklagt Microsoft

*** NEU * NEU ***
PD-MAG 6/97

Bericht: **Neues aus den geheimen Atari-Labors**



Games Guide
Zeitmaschine I

Games für den Atari
Oblitroid
Plastron

Serie
Adventure Corner
Basic-Bereiche

Tips & Tricks
Knobeleien 14
Drucker Steuercodes

Workshop**: Programmiersprachen und Leitfaden**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



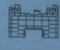
Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern.

Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.



Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

hier nun die neueste Ausgabe vom ATARI magazin. Sie kommt diesmal eine Woche später wie gewohnt zu Euch. Wir befinden uns gerade beim Umzug, und wer schon einmal umgezogen ist, weiß was für eine Arbeit dies ist.

Adreßänderung

Hier nun auch die wenigen Änderungen, die sich dadurch ergeben habe:

Die **Postfachanschrift bleibt gleich:** Verlag Werner Rätz, PF 1640, 75006 Bretten. **Neu:** Verlag Werner Rätz, Breitenbachweg 6, 75015 Bretten. Die Faxnummer 07252/85565 und die Telefonnummer 07252/3058 ändern sich nicht. Einige werden aber schon bemerkt haben, daß ich besser unter der Nummer 07252/4827 zu erreichen bin. Zum Schluß noch unsere aktuelle eMail-Adresse: Raetz.SM@t-online.de.

Wichtig: Verlängerung 1/98

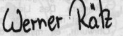
Nun aber zum wichtigsten Punkt dieser Ausgabe. Die neue Verlängerung für das 1. Halbjahr 1998 steht an. Wie immer ist es wichtig, daß alle User uns und dem ATARI magazin die Treue halten. Mit Ihrer Verlängerung tragen Sie entscheidend zum Fortbestand der Atari-Szene bei.

Termin: 18. November `97

Bitte halten Sie sich an diesen Verlängerungstermin, damit wir uns die umständlichen und teuren Erinnerungen sparen können. Lesen Sie am besten die Seite 23 und füllen gleich darauf das beiliegende Blatt aus. Also machen Sie mir ein vorweihnachtliches Geschenk und schicken Sie Ihre Verlängerung gleich los.

So, nun wünsche ich Ihnen noch viel Vergnügen mit der neuesten Ausgabe, die wieder einige interessante Artikel für Sie bereithält, und verbleibe

mit freundlichen Grüßen



Euer Werner Rätz

P.S.: Ich werde versuchen die nächste Ausgabe vor Weihnachten fertigzustellen. Falls mir dies nicht gelingt, wünsche Ich Ihnen jetzt schon einmal ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das neue Jahr.

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 5. Dezember.

Beachten Sie bitte die Seiten

Geburtstagsblatt - Seite 17

Verlängerung - Seite 23

Günstige Angebote - S. 23

PD-MAG/Syzygy - Seite 40



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Spielefreaks!

Auch heute habe ich wieder ein paar kleine Tips für Euch herausgesucht, um die Punktejagd etwas erfolgreicher zu machen!

Sascha Röber

Allgemeine Tips:

Starriders 2

Wenn man gegen die feindlichen Schlachtschiffe kämpft sollte man den Stick immer nach links oder rechts drücken um so das Schlachtschiff an den Bildschirmrand zu zwingen. Wenn es nun schießt kann es Euch nicht treffen!

Nachdem der Gegner geschossen hat, sollte man schnell auf das Schlachtschiff zufliegen und 1 bis 2 Schüße auf die Mitte des Gegners abfeuern.

Wenn man genau das Zentrum des Schiffs trifft, geht es in einer prächtigen Explosion hoch!

Kaiser

Wenn Ihr in den Krieg zieht, solltet Ihr immer für ausreichend Kavallerie sorgen! Die Reiter kosten zwar mehr, sind aber richtig eingesetzt mehr Wert als drei Einheiten Fußvolk!

Atari Schach

Macht in den einfachen Spielstufen bewußt ein bis zwei Fehler! Das bringt das Programm so durcheinander, das man meistens die gegnerische Dame billig einkassieren kann!

Missile Command

Am besten läst man nur 2 bis 3 Städte in der Nähe der Raketenbasis stehen, so kann man sich leichter und konzentrierter Verteidigen und erreicht viel höhere Level!

Mystix 2

In der Garage auf keinen Fall mit dem 3. Sohn der Oma sprechen, da dieser einen immer killt, egal ob das Auto gefällt oder nicht! In der Bibliothek findet man ein Buch (klar!) das man auch lesen sollte!

Nun noch ein Tip zum Multifile-Copy 1050 vom Bibo-Dos!

Dieses Kopierprogramm ist eigentlich sehr gut und frei von Fehlern, allerdings macht es im Fast-Modus bei einer Speedy 1050 Probleme.

Um es dennoch benutzen zu können, muß man im Bootmenü den XF551 Modus anwählen.

Nun erkennt das Programm die Speedy und kann die einzelnen Files bei voller Speedy-Geschwindigkeit korrekt kopieren!

Soviel von mir zum Thema Tips, nächstes mal gibt's dann auch wieder ein paar Freezerpokes!

Die Zeitmaschine

Als ich mal wieder so meine ATARI-Magazine durchblätterte, viel mir auf, daß noch nicht alles zum Thema "Zeitmaschine" veröffentlicht wurde.

Im ATARI-Magazin 1/91 ab Seite 2 findet man den ausführlichen Lösungsweg der Zeitmaschine III (Die Außerirdischen).

Eine gute Spielbeschreibung der Zeitmaschine II (Die Rückkehr) bekommt man im ATARI-Magazin 7/92 Seite 6 angeboten.

So habe ich mir gedacht, das Trio sollte doch komplett sein, denn es handelt sich um ein gut gemachtes Adventure. Das Lied am Ende ist nicht gerade ein Ohrwurm, es mindert die Spielfreude aber keinesfalls.

Und hier nun mein Lösungsweg (siehe Kasten rechts).

Gerd Glaß

Lösung: Die Zeitmaschine

* **Hotelzimmer:** UNTERSUCHE SCHRANK, BENUTZE TELEFON, W, W

* **Putzfrau:** FRAGE PUTZFRAU, NIMM TASCHENLAMPE, O, N, N

* **im Fahrstuhl:** DRUECKE KNOPF, S, BENUTZE TASCHENLAMPE, S

* **Versuchslabor:** UNTERSUCHE LABOR, NIMM PLAN, BAUE ZEITMASCHINE, BENUTZE HEBEL, W, N, O, W, W

* **Wohnzimmer:** UNTERSUCHE WOHNZIMMER, ZERSTOERE VASE, O,

* **Küche:** UNTERSUCHE KUECHE, NIMM SCHLUESSEL, W

* **Flur:** BENUTZE SCHLUESSEL, N, UNTERSUCHE BUECHERREGAL, NIMM HEBEL, S, S, O, BENUTZE HEBEL, O, S, N, S

* **Ufer:** UNTERSUCHE UFER, NIMM AST, O, BENUTZE AST, N

* **im Tempel:** UNTERSUCHE TEMPEL, DREHE RING, S, S

* **Brunnen:** ENTZUENDE AST, BENUTZE AST, N, O, N, N

* **Zeitmaschine:** BENUTZE HEBEL ---, ENDE

Na dann viel Spaß bei diesem Oldie wünscht Euch

Gerd Glaß



Spindizzy

In einer alten Happy-Computer habe ich folgendes Listing gefunden, das für Spindizzy Spieler sicherlich interessant sein wird. Geschrieben wurde es damals von Hendrik Fisch.

```
10 PRINT " SPINDIZZY CUSTOMIZER "
20 PRINT:PRINT
30 PRINT "SPINDIZZY ENDLOSSPIEL [E]"
40 PRINT "ORIGINALZUSTAND [O]"
50 PRINT:PRINT
60 PRINT "IHRE WAHL ?"
70 OPEN #1,4,0,"K:"
80 GET #1,W:CLOSE #1
90 IG W<>69 AND W<>79 THEN 80
100 IF W=69 THEN B=255
110 IF W=79 THEN B=32
120 PRINT:PRINT
130 PRINT "BITTE SPINDIZZY DISKETTE IN"
140 PRINT "LAUFWERK 1 EINLEGEN [RETURN]"
150 OPEN #1,4,0,"K:"
160 GET #1,I:IF I<>155 THEN 160
170 PRINT:PRINT
180 PRINT "DISKETTE WIRD BEARBEITET !"
190 POKE 768,49:POKE 769,1
200 POKE 770,82:POKE 771,64
210 POKE 772,0:POKE 773,6
220 POKE 774,7
230 POKE 776,128:POKE 777,0
240 POKE 778,197:POKE 779,0
250 A=USR(ADR("hLY{INVERSES KLEINES D}")
260 IF PEEK(771)<>1 THEN 330
270 POKE 1627,B
280 POKE 770,87:POKE 771,128
290 A=USR(ADR("hLY{INVERSES KLEINES D}")
300 IF PEEK(771)<>1 THEN 330
310 PRINT "FERTIG !"
320 GOTO 3400
330 PRINT "FEHLER NR. ";PEEK(771);" !"
340 END
```

Dieses Programm funktioniert nur mit der Originaldiskette, nicht mit einer Fileversion.

Frederik Holst

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS



von Highlander Soft

Hi Atarianer ..

Ein klein wenig Historie

Nachdem sich Herr Rätz in einigen der letzten Magazine über die mangelnde Mitarbeit beklagt hat, dachte ich mir ein wenig "Schwung" in diese Ecke zu bringen.

Hier sollen NICHT nur Listings abgedruckt werden, sondern auch allgemeine Ratschläge gebracht werden, die sich im Laufe der Jahre so angesammelt haben und einem den Umgang mit dem 8-Bitter erleichtern.

Den Anfang möchte ich mit einem Stiefkind am ATARI XL/XE gestalten, dem DRUCKER. Ich gehe einmal davon aus, daß fast jeder einen Drucker am XL angeschlossen hat.

Die meisten dieser Drucker beherrschen den EPSON-Befehlssatz (ESC/P), der sich als Standard bei den Nadeldruckern (Epson, Star, Panasonic, etc.) gemausert hat. Mittlerweile verfügen auch viele über einen Tintenstrahldrucker oder gar Laserdrucker. Beschränken möchte ich mich hier auf den Epson, weil damit wohl die größte Userschar angesprochen wird.

Fangen wir an:

Alle Zeichen mit dem ASCII-Code kleiner 32 und ungleich 27 sind EIN-BYTE-Steuer-Zeichen.

Der ASCII-Code 27 wird Escape-Code genannt und teilt dem Drucker mit, daß nun besondere Zeichen folgen. Der Drucker kann nur Zeichen, deren ASCII-Codes größer als 31 sind, ausgeben. Unten sehen wir eine Tabelle mit den Drucker- Steuer-Codes (siehe Kasten rechts)

Einige Bespiele in Basic:

LPRINT CHR$(27) - leitet eine Steuerzeichen-Sequenz ein.

LPRINT CHR$(7) - entlockt dem Drucker einen Piepton

LPRINT CHR$(12) - eine Seite vor

Am besten probiert ihr das selbst einmal aus.

Soviel für heute. Mehr habe ich leider nicht mehr geschafft, da die Zeit zu knapp war. Im nächsten Heft bekommt Ihr eine weitere Tabelle mit den wichtigsten Steuerbefehlen und Sequenzen zur Druckersteuerung.

Außerdem wird ein Beispiellisting dabei sein, das Ihr dann nach Belieben ausbauen könnt. Die ersten 5 an mich gesandten eigenen Kreationen bekommen eine kleine Anerkennung für ihre Mühe in Form eines Spieles auf Disk (kommerziell - kein PD).

Bis dann

Raimund

Übersicht der Drucker Steuercodes

Code Dez	Code Hex	Basic Code	Kurz-Bezeichnung	und Bedeutung
0	0	CHR$(0)	NUL	
1	1	CHR$(1)	SOH	
2	2	CHR$(2)	STX	
3	3	CHR$(3)	ETX	
4	4	CHR$(4)	EOT	
5	5	CHR$(5)	ENQ	
6	6	CHR$(6)	ACK	
7	7	CHR$(7)	BEL	Piepsen
8	8	CHR$(8)	BS	Rückschritt
9	9	CHR$(9)	HT	hor. TAB
10	A	CHR$(10)	LF	Zeile tief
11	B	CHR$(11)	VT	vert. TAB
12	C	CHR$(12)	FF	Seite vor
13	D	CHR$(13)	CR	Zeilen-Anf.
14	E	CHR$(14)	SO	Breit ein
15	F	CHR$(15)	SI	Schmal ein
16	10	CHR$(16)	DLE	
17	11	CHR$(17)	DC1	On-Line
18	12	CHR$(18)	DC2	Schmal aus
19	13	CHR$(19)	DC3	Off-Line
20	14	CHR$(20)	DC4	Breit aus
21	15	CHR$(21)	NAK	
22	16	CHR$(22)	SYN	
23	17	CHR$(23)	ETB	
24	18	CHR$(24)	CAN	Puffer leer
25	19	CHR$(25)	EM	
26	1A	CHR$(26)	SUB	
27	1B	CHR$(27)	ESC	ESCAPE
28	1C	CHR$(28)	FS	FS
29	1D	CHR$(29)	GS	
30	1E	CHR$(30)	RS	
31	1F	CHR$(31)	US	

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Rätzeleien - Knobeleien

Tja, lag es daran, daß diesmal kein Programm zu schreiben war, oder war's der schöne Sommer, der Euch nicht an die Kisten gebracht hat? Einerlei, hier die Lösung des letzten Mals:

Die Frage lautete: Welches ist die größte Primzahl, aus der durch alle möglichen Streichungen ihrer Ziffern stets wieder Primzahlen entstehen?

Die Lösung: 73

Der Lösungsvorschlag stammt von den "Freunden mathematischer Rätsel":

- Die gesuchte Zahl darf als Ziffern nur die einstelligen Primzahlen, also 2, 3, 5 und 7, haben.

- Keine Ziffer darf doppelt vorkommen, sonst gäbe es eine Streichung, die aus zwei gleichen Ziffern besteht - die wäre dann durch 11 teilbar.

- 2 und 5 dürfen nur jeweils als höchstwertige Ziffer vorkommen, da es sonst eine durch 2 oder durch 5 teilbare Streichung gäbe. Somit schließen 2 und 5 einander gegenseitig aus, weswegen es keine vierstellige Lösung geben kann.

- Daher sind dreistellige Lösungen auf die Ziffern 2, 3, 7 bzw. 3, 5, 7 limitiert. Da solche Zahlen durch 3 teilbar wären, gibt es auch keine dreistelligen Lösungen.

- Von den 6 verbleibenden zweistelligen Zahlen (keine 2 oder 5 als niederwertige Stelle, außerdem verschiedene Ziffern) 23, 27, 37, 53, 57, 73 sind 23, 37, 53 und 73 prim.

- Insgesamt gibt es 8 Zahlen, die die Bedingung erfüllen (2, 3, 5, 7, 23, 37, 53 und 73). 73 ist die größte von ihnen und somit die Lösung.

Das neue Rätzel

Die Frage für's nächste Mal lautet:

Ist es möglich, eine natürliche Zahl x und ihr Quadrat y=x^2 zu bilden, wenn man jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal verwenden muß und die Ziffer 0 nicht verwenden darf?

Ich möchte hierbei "nur" die erste wissen, die Ihr finden könnt. Ich denke aber, daß auch der ATARI die nötige Rechenpower haben sollte, das Problem zu lösen, allzu schwer ist die Aufgabe ja nicht.

Lösungen bitte wie immer per E-Mail an: holst@deu.net oder per Snail-Mail: Frederik Holst, Taylorstr. 6, 14195 Berlin.

Viel Spaß beim Rätzeln !

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir ändern. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe



Hallo Atari-Magazin-Leser!

Hier ist mal wieder Sascha Röber am Rohr (an der Tastatur), und wie in jeder Ausgabe habe ich auch diesmal wieder das eine oder andere auf dem Herzen. Und da ich nun mal ein kleines Plappermaul bin, muß das einfach 'raus!

1) Nach wie vor hat mein PD-Mag große Probleme ein paar neue Intros zu bekommen. Zwar hat der sehr begabte Leser Markus Dangel (Charlie Danger) inzwischen 5 Intros für mich geschrieben, bei denen ich leicht andere Musik, Grafiken und Scroller einbauen kann, doch auch wenn das schon mal nicht schlecht ist, bleiben die Intros von den Effekten doch immer gleich!

Daher bräuchte ich wohl noch einen (oder zwei oder drei???) fleißige Introcoder, die mir ebenfalls noch ein paar leicht umzubauende Intros schreiben! Wenn ich so 10 - 12 Intros in dieser Art hätte, würde es immerhin satte 2 Jahre dauern, bis sich die Intros wiederholen und bis dahin haben die meisten Leute schon vergessen, daß wir so etwas schon mal hatten!

Also bitte, macht doch auch mal etwas für's PD-MAG! Über eine angemessene Bezahlung kann man reden!

2) Im letzten Atari Magazin hat ein Leser den Vorschlag gemacht, alle Tips aus den Atari-Magazinen in eine Datenbank zu übertragen damit man einen bestimmten Tip schneller finden kann und nicht erst alle Mags abklappern muß, um dann beim Spiel weitermachen zu können.

Ich finde diese Idee sehr gut und werde mal sehen, ob ich nicht in der nächsten Ausgabe einen Index des ersten Atari-Magazin Jahres erstellen kann! Dann könnte man das ganze als Serie laufen lassen und in jedem Mag ein neues Jahr auflisten!

3) Zum Abschluß muß ich noch ein Lob an Herrn Rätz loswerden! Es ist wirklich eine tolle Geste, daß die Programme Carillon Painter, Directory Master und Picture-Finder nun als PD freigegeben wurden! Solche Aktionen beleben die Ganze PD-Szene und ergänzen die im Bereich Anwendersoft doch recht großen Lücken im PD-Angebot ganz erheblich!

Vielleicht folgen ja im Laufe der Zeit noch weitere Titel? Ich für meinen Teil habe vor kurzem einen Brief an die Firma Activision geschickt und darum gebeten, die alten XE-Programme als PD freizugeben. Bisher habe ich noch keine Antwort erhalten aber wer weiß, vielleicht haben wir in der nächsten Ausgabe des Atari-Magazins ja einen Grund zum Feiern!

Bis dahin sage ich Tschüß und wünsche Euch weiterhin viel Spaß mit dem kleinen Atari!

Sascha Röber

Eine Stellungnahme

Im letzten ATARI magazin erwiderten zum einen Sascha Röber und zum anderen Thorsten Helbing meinen Kommentar zu den "10 gute...". Diese Reaktionen möchte ich nicht unbeantwortet lassen.

Also, beziehe ich mich nun zuerst auf Sascha Röber:

Sascha, ich werfe Thorsten Helbing nicht generell Fadenscheinigkeit oder gar Naivität vor, ich habe nur meine Meinung erläutert, da mir einige seiner Punkte so vorkamen. Ich möchte ihn mit diesen Äußerungen nicht persönlich angreifen, auch wenn mein Kommentar vielleicht etwas provozierend ausgefallen sein mag.

Gut, gut, das mit dem Fernseher ist so wahrscheinlich nicht ganz richtig. Ich bin von einem recht großen Apparat ausgegangen und habe außer Acht gelassen, daß auf kleineren Geräten das Bild womöglich schärfer ist...

Ich habe den ATARI nur mit dem PC verglichen, weil Thorsten Helbing das in seinem Artikel auch des öfteren tut. Daß dieser Vergleich nicht fair ist, weiß ich. In meinem Beitrag mache ich den ATARI ja auch nicht schlecht! Ich kritisiere nur die Art der Darstellung, die Thorsten Helbing benutzt! Außerdem muß ich mich keinesfalls dafür entschuldigen, einen ATARI zu haben. Ganz und gar nicht! Würde ich sonst so viel Zeit in den "Kleinen" stecken? Immerhin habe ich das AM abonniert, bin ABBUC - Mitglied und schreibe für Dein MAG, Sascha!

Ich möchte nochmals betonen, daß ich selbst ATARI-Fan bin, und daß auch für mich, beide Computersysteme koexistieren können!!! Ach Sascha: Meinen Nachnamen schreibt man mit ,i': Wodarski.

Nun zu Thorsten Helbings Reaktion:

1. Das mit dem Monitor habe ich eingesehen! Und außerdem bin ich Brillenträger (vielleicht werden meine Augen ja dadurch mehr beansprucht?)! Ferner glaube ich schon, daß ernste ATARI-Anwender schon mal längere Texte an ihrem Computer eingeben, oder liege ich da falsch?

Kommunikationsecke

3. Na gut! Offensichtlich hat Herr Helbing im Bereich Programmiersprachen mehr fachliches Wissen als meine Wenigkeit. Ich verzichte daher auf weitere Entgegnungen zu diesem Punkt...

4. Den Joystick mit dem Spielwitz zu verbinden, ist nicht ganz so glücklich. Für mich persönlich hängt die Qualität eines Spieles nicht von einem speziellen Eingabegerät ab. Eine gelungene Benutzerführung bietet mit jedem Eingabegerät viel Spielspaß!

Ich habe die Porto- und Verpackungskosten nicht vergessen! Man muß sich bei den Spieleversänden eben die Mühe ausgiebiger Vergleiche machen. Das lohnt sich nämlich!

Wahrscheinlich kam Ihr Artikel, Herr Helbing, wirklich etwas extrem bei mir an. Ich finde es gut, daß auch Sie die beiden Computersysteme friedlich parallel nutzen. Auch ich finde es wichtig (und das habe ich in meinem Beitrag deutlich gesagt), den ATARI weiterhin zu nutzen und zu fördern und so sind wir uns ja schlußendlich einig - gelle, Herr Helbing?

Abschließend möchte ich noch sagen, daß es mich freut, etwas frischen Wind in die Szene geblasen zu haben. Mal sehen, ob das die ATARI-Gemeinde mal ein bißchen entstaubt ;-)

Mit ATARIanischen Grüßen

Sebastian Wodarski (eMail: Wodarski-@t-online.de)

Hallo ATARI-Fans!

Naja, die Resonanz auf meinen Brief im letzten AM war praktisch nicht vorhanden! Da frage ich mich natürlich, woran das liegen mag?

Vielleicht ist es ja wirklich so, daß an meinen kleinen Projekten tatsächlich kein Interesse besteht, was ich natürlich sehr schade fände!

Eigentlich kann (oder will?) ich das nicht recht glauben, deshalb möchte ich meinen Aufruf noch einmal (zum letzten mal) in dieser Rubrik, die bekanntlich Kommunikationsecke heißt, unterbringen (lassen):

Als erstes würde ich gerne wissen, was Ihr z.B. von einem Index aller im GamesGuide vorkommenden Tips seit Wiedererscheinen des AMs haltet? Man könnte die Daten dann in einer Datenbank speichern un d sie in gedruckter Form an alle ATARI-Freaks weitergeben oder sogar so eine Art SpielerHotline einrichten!

Wenn man so die Diskussion um Aufnahme anderer Computersysteme ins AM verfolgt, stellt man bald fest, daß es nur zwei Lager zu geben scheint (Pro & Contra). Mich würde aber nun interessieren, was die Mehrheit der AM-Leser zu diesem Thema denkt. Wie wäre es daher mit einer Fragebogenaktion (in die man auch andere Probleme mit einbeziehen könnte!)?

Ich würde, wenn Ihr ein paar Vorschläge für mögliche Fragen einbringt, die Bögen layouten und das ganze dann auswerten.

So, das war's dann mal wieder. Teilt mir doch bitte mal Eure Meinung mit (Adresse siehe Kleinanzeigen)!

Sebastian Wodarski (eMail: Wodarski-@t-online.de)

Kleiner Beitrag zur Kommunikationsecke:

Einmal fragte ich bei einem Seminar vor über 1000 Softwareentwicklern, wer es sich trauen würde in ein Flugzeug einzusteigen dessen Bordcomputer mit Microsoft Windows läuft.

Nur eine Hand wurde gehoben.

"Sie würden es wagen in ein Flugzeug mit Windows einzusteigen?"

"Klar!", antwortete er, "das Flugzeug würde doch eh nie abheben!"

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

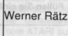
5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

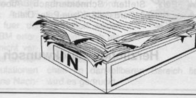
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



Werner Rätz



Atari magazin - Informationen für Ihren XL/XE

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Jan Ullrich

Preisfrage: Wer gewann die Formel 1-Weltmeisterschaft 1997 ?

Einsendeschluß ist der 5. Dezember 1997

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Uwe Pelz, Steffen Schneidenbach, Albert Hackl, Andreas Rotzoll, Gerd Glaß, Klaus-Peter Diehl

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikation - ATARI magazin

Unterstützung im Internet

Es ist schon interessant, daß es trotz der scheinbar geringen Zahl an ATARI-XL User immer noch mehrere Gruppen gibt, die nichts voneinander wissen.

So geschah es neulich, daß in der Newsgroup /Z-NETZ/RECHNER/ATARI/8-BIT jemand mit Erstaunen vermeldete, daß es noch ein sogenanntes "ATARI magazin" geben solle, deren Herausgeber ein gewisser Werner Rätz sei. Bei einigen Lesern löste dies ungläubiges Staunen aus, andere wiederum schienen davon gehört zu haben.

Ja was sagt Ihr denn dazu ?

Ein User postete dann recht bald die Adresse unseres ATARI magazins und siehe da, Meister Rätz hatte zwei Abonnenten mehr!
Liegt darin etwa ein noch nicht genutztes Potential, das es auszuschöpfen gilt? In der Tat sind die meisten Leser dieser Newsgroup oft User, die Ihren ATARI entweder seit langem wieder aus der Mottenkiste herausgeholt haben oder ihn per Emulator wieder zum Leben erwecken. Sie können das AM logischerweise nicht kennen, da sie wohl nicht mehr in irgendwelchen Adresslisten vom AM-Vertrieb stehen.

Hier heißt es also offensiv Werbung für unser AM zu machen, damit dann auch der letzte User Bescheid weiß, daß der kleine ATARI noch lange nicht tot ist. Schreibt also Beiträge, und macht auf das AM aufmerksam. Pläne laufen auch, daß das ATARI-magazin seine eigenen Homepage im Internet bekommt, wo dann Abos bestellt und andere Informationen abgefragt werden können. Vielleicht ist das der zur Zeit beste Weg, das Überleben des AM zu sichern!
Frederik Holst

Wer kann mir weiterhelfen?

Vor kurzem habe ich mir einen Tintenstrahldrucker JP 170 S (mit 2 Installationsdisketten, einem Centronics-Druckerkabel, je einen Black- bzw. Colordruckkopf mit den dazu gehoerenden Tintentanks und einer CD-ROM 'Digitalatlas') von Olivetti fuer n u r DM 229,00 bei Aldi gekauft! Getreu dem Motto "unser ATARI 800 XL kann fast alles", habe ich den Drucker ueber ein Centronics-Interface angeschlossen und kann ihn mit einigen Einschraenkungen gut nutzen.

Geliefert wird der Drucker mit der Voreinstellung PCL III + Emulation. Einen Grafikdruck habe ich damit noch nicht zustande gebracht. Ich weiss nicht, ob das ueberhaupt geht. Stelle ich den Drucker auf dem PC mit dem SETUP-Dienstprogramm unter MS-DOS 3.30 auf IBM Pro-printer X24 4207/1 Emulation um, kann ich mit einigen Atari-programmen (z.B. SIDE-PRINT) in hervorragender Qualitaet graphisch drucken (kein Farbdruck). Auch der STARTEXTER arbeitet einwandfrei. Leider hat man unter IBM keinen Zugriff auf den deutschen Zeichen-satz des Druckers, was in diesem Artikel zu sehen ist.

Die mit dem SETUP vorgenommenen Einstellungen bleiben resistent im Druckerspeicher und werden demzufolge auch nicht durch Abtrennen des Druckers vom Netz geloescht! Eine Rueckstellung erfolgt ausschliesslich ueber dieses Programm vom PC aus.

Das Druckerhandbuch gibt ueber alle ESCape-Sequenzen Auskunft. Man kann also vom ATARI aus in BASIC Schriftarten, Zeichensaetze, AutoLF u.s.w. einstellen. Nur die, fuer die Umschaltung PCL III <---> IBM erforderlichen ESC-Folgen sind nicht veroeffentlicht. Das bedeutet, es ist keine Umstellung beider Emulationen vom ATARI aus moeglich. Eine Nachfrage bei der Service GmbH, die eine Beratung fuer technische Fragen hat, ergab, dass die Codes in Deutschland nicht bekannt sind. Man will sich in Italien um Information bemuehen, um mir eine Auskunft zu geben. Das braucht aber etwas Zeit. Soweit zur Situationsschilderung und nun konkret zu meinen Fragen:

- Wer kennt die ESC-Folgen der Emulationsumschaltungen?

- Hat schon Jemand mittels ESC-Folgen die drei Farben einzeln angesteuert (Farbdruck ist nur unter PCL III + moeglich), z.B. nur in gelb gedruckt?

Existiert ATARI-Software (Grafik oder Text) die die PCL III + Emulation des Druckers anspricht? Wenn ja, wo bekomme ich sie?

Da ich nicht weiss ob Jemand einen solchen Drucker am ATARI 800 XL betreibt, bin ich auf die Parametereinstellung im Setup-Programm nicht eingegangen. Ich bin gern bereit, meine Erfahrungen weiterzugeben, wenn Interesse besteht. Meine Anschrift lautet:

Gerd Glass Bergstr. 22 16321 Schoenow Tel.: 03338/3250

Nachtrag zu 'Wer kann helfen'

Will man vom STARTEXTER (er ist auf EPSON oder andere mit Interface installiert) auf den JP 170 S in der PCL III + Emulation drucken, wird immer zu Beginn des Drucks ein $-Zeichen gedruckt.



Der Grund dafür scheint eines der Steuerzeichen des STARTEXTER's zu sein, das zum Drucker gesendet wird. Es wird in dieser Emulation weder benötigt noch als solches erkannt. Weil dieses Zeichen im darstellbaren Bereich liegt, wird es gedruckt.

Kommunikation - Atari-Seiten im WWW

Trotz gründlichen Studiums des ATARI StarTexter Trainingsbuches fand ich keine ordentliche Abhilfe. Damit ich die Vielfalt an Schriftarten und vor allen den deutschen Zeichensatz nutzen kann, bin ich auf folgende Notlösung gekommen.

Den Text erst ab Zeile 65 schreiben oder laden (Zeile/Seite steht bei mir auf 62). Vor dem guten Blatt ein altes Blatt in den Papierschacht einlegen und wie gewohnt drucken. So wird das störende $-Zeichen auf das alte Blatt ausgedruckt, das gute Blatt eingezogen und der Text einwandfrei darauf gedruckt.

Wer hatte schon einmal solch ein Problem und konnte es eleganter lösen? Ich bin für jede Anregung dankbar.

Gerd Glaß

Interessante Atari-Seiten im WWW

Die Site, die ich heute in dieser Rubrik vorstellen möchte, hat wieder etwas mit Magazinen zu tun:

http://wwwrzstud.rz.uni-karlsruhe.de/~un55/8bit.html

Hier findet der geneigte User diverse Links zu ATARI Seiten, besondere Aufmerksamkeit sollte jedoch auf die ABBUC-Seiten fallen. Man kann nämlich hier Teile der ABBUC-Magazine von Ausgabe #36 bis zur aktuellen Nummer finden. Daneben finden sich auch die Sondermagazine.

Listings, Programmbesprechungen oder ähnliches sucht man zwar vergeblich, aber die Seiten geben einem einen wirklich guten Überblick darüber, was in den letzten zwei Jahren in und um den ATARI passiert ist. Wer also über die JHVs, die diversen Messen oder die Regionalgruppen, den Mitgliederstand oder alles andere, was ABBUC- und ATARI-mäßig wichtig ist, informiert sein möchte, ist dort an der richtigen Stelle.

Aber auch die anderen Links machen diese Seite zu einem guten Startpunkt in die weiten Welten des Webs. Es finden sich fast alle Sites, die Rang und Namen haben, wieder, so auch die von Michael Current gewartete FAQ und die Seiten des Mega Magazins.

Besonders Aktive wird sicherlich der Termin-Bereich freuen: So wird z.Z. das nächste A.R.G.S-Treffen angekündigt, und man kann sogar dafür einen Lageplan abrufen.

Eine Seite, die definitiv einen Link wert ist !

Im nächsten Magazin wird vielleicht schon die Homepage des ATARI-magazins vorgestellt werden können (siehe Kommunikationsecke), um dem Wunsch unserer vernetzten Leserschaft nachzukommen.

Viel Spaß beim Surfen !

Frederik Holst



Viele Urlaubsgrüße sendet Ihnen und allen Lesern des ATARI magazins Ihr Leser Ronald Gaschütz von der Ostseeinsel Fehmarn

Sun verklagt Microsoft

von Harald Schönfeld

Der Name Microsoft dürfte wohl jedem Computerbegeisterten ein Begriff sein. Doch wer ist SUN?

SUN ist renomierter Hersteller von Hochleistungsworkstations (z.B. SUN Ultra und Sun Sparc), die vor allem in Forschungsunternehmen und Universitäten stark vertreten sind. Auch im Internet spielen SUNs eine wichtige Rolle.

Vor einigen Jahren begann SUN die Programmiersprache JAVA zu entwickeln, die drei wichtige Vorteile gegenüber anderen modernen Sprachen wie C/C++ hat:

1. Sie ist 100% normiert, denn SUN besitzt das Copyright und kann einen Standard vorschreiben, an den sich jeder zu halten hat, der sich JAVA-kompatibel nennt (z.B. Compilerhersteller). Zwar gibt es bei C und in letzter Zeit auch bei C++ mehr oder weniger Standards, aber die sind nicht "einklagbar" und werden häufig nachträglich von irgendwelchen Kommitees geändert.

2. C und C++ funktionieren zwar grundsätzlich auf allen Rechnersystemen gleich - aber nur solange wie man Programme ohne jede Grafikausgabe, Mausabfrage usw. schreibt. Und wer tut das heute noch?

Sobald also irgendetwas mit der Benutzschnittstelle angefangen werden soll, gehen die Scherereien los, weil das auf jedem Betriebssystem anders geht.

ATARI magazin- SUN verklagt Microsoft

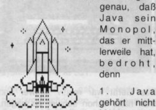
Nicht so bei JAVA. Bei JAVA ist auch die Benutzerschnittstelle vereinheitlicht! Damit läuft der Code, den man für Windows geschrieben hat genauso auf einem Macintosh, auch wenn man Fenster aufmacht oder z.B. 3D Grafik darstellt.

3. Und dann ging SUN noch einen Schritt weiter: JAVA Programme werden vom Compiler nicht in CPU-Maschinensprache übersetzt, sondern in JAVA-Maschinensprache. Diese JAVA-Maschinensprache wird dann auf jedem Rechner abgearbeitet. Man muß also das Program sogar nur einmal kompilieren und es läuft auf jedem Rechner!

Wie man sieht sind das eine ganze Reihe großer Vorteile und deswegen ist Java mit Abstand die am schnellsten wachsende Programmiersprache. Und vor allem bedeutet Java, daß es egal ist, ob man einen Windows PC oder einen Mac oder ATARI (bald?) oder eine Workstation vor sich hat.

Besonders wichtig wird dies, wenn auf WWW-Seiten kleine Programme ablaufen sollen. Diese können von jedem Computer ausgeführt werden, solange er nur Java versteht. Egal, ob sie auf einem PC oder Mac liegen.

Und was ist nun passiert zwischen SUN und Microsoft? Ganz einfach: Microsoft bzw. Bill Gates weiß ganz genau, daß Java sein Monopol, das er mittlerweile hat, bedroht, denn



1. Java gehört nicht Microsoft oder ist "frei verfügbar" sondern ist Eigentum von SUN.

2. Wenn man Java-Programme eh auf jedem Rechner laufen lassen kann, dann braucht man kein Windows mehr "um kompatibel" zu sein.

3. Mit Active-X wollte Microsoft für WWW Seiten einen Standard setzen, wie man Programme darin unterbringen kann, die dann auf dem eigenen Rechner online ablaufen - es versteht sich, daß sie auf Windows-Rechnern laufen mußten!

Und deswegen ist es das Ziel von Microsoft, Java "ein klein wenig" zu ändern, so daß es am Ende auch wieder Java-Programme gibt, die nur auf Windows laufen. Dazu hat man beim neuen Internet-Explorer 4 einfach ein paar neue Befehle hinzugefügt, die nur auf Windows vorhanden sind (und wer die benutzt, dessen Programme laufen dann auch nur da) und ein paar andere verändert und weggelassen, so daß standard-konforme Programme, die diese benutzen, dann unter Windows nicht mehr laufen:

Sun prüfte Microsofts Browser auf seine Kompatilibität mit der Netzwerksprache Java. Doch der Explorer 4.0 hat den Kompatibilitätstest nicht bestanden, nun wirft SUN dem Softwaregiganten unter anderem "Falschwerbung, Vertragsbruch, unfairen Wettbewerb und Markenzeichen-Verletzung" vor.

Normalerweise testen die Lizenznehmer ihre Software selbst und senden die Ergebnisse Sun. Microsoft tat dies nicht. Die Firma mußte sich sich wie ein gewöhnlicher Verbraucher am 1. Oktober den Internet Explorer aus dem Netz laden, um ihn zu testen, erklärte SUN.

"In unserem Lizenzvertrag steht, daß die Software alle Tests für das Java Development Kit 1.1 durchlaufen muß, um den Explorer auf den Markt zu bringen", sagte Sun-Sprecherin Lisa Poulsen.

Das Unternehmen verlangt in seiner Klage, daß Microsoft das Java-Kompatibilitätslogo nicht mehr verwenden darf und daß Microsoft keine irreführenden Kompatibilitätsstellungnahmen für den Internet Explorer 4.0 und das Microsoft-Entwicklungspaket für Java abgeben darf.

Im schlimmsten Fall muß Microsoft nun den Vertrieb des Explorers einstellen. Konkurrent Netscape würde sich höllisch darüber freuen.



Noch mehr Geheimes aus den ATARI Entwicklungslabors

Das Atari 1060 CP/M ADD-ON Modul sollte 1984 herauskommen. Es sind einige wenige Prototypen im Umlauf (etwa 3 Stück). Untergebracht waren sie in einem veränderten 1050 Gehäuse. Atari versuchte möglichst viel Softwaregebiete zu erschließen, um den Verkauf seiner Computer anzukurbeln.

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 379	Pink Floyd Music Collection	DM 7,-
PD 380	Taschenrechner/Wimbeldon 88	DM 7,-
PD 381	Burger Chief	DM 7,-
PD 382	Boulder Dash Construktion Kit	DM 7,-
PD 383	Oil Imperium	DM 7,-
PD 384	More Games!	DM 7,-
PD 385 A+B+C	Samples the Best!	DM 15,-

Verlängerung 18. November

ATARI magazin - Aus den Atari-Geheimlabors

Jedoch erlaubte es das Management nicht weitere neue Hardware zu produzieren, die mehr Leben in Ataris Linie gebracht hätten, anstatt nur Software anderer Systeme laufen zu lassen. Trotzdem war zu seiner Zeit die 1060 eine tolle Idee. Denn damals war es noch nicht klar, ob CP/M oder MS-DOS das dominierende System auf der IBM Hardware werden würde. Atari hatte sich damit zumindest die Möglichkeit geschaffen im Fall von CP/M 2.2 am Ball zu bleiben.

Das Atari 1060 CP/M ADD ON Modul



Das Atari 1450XLD Computersystem sollte das Flagschiff der nächsten Generation von Atari Computern werden - wobei es allerdings weitgehend die XL Technik beibehielt. Neu war vor allem der Freddy-Chip, eine Memory-Managment-Unit, die es ermöglichte, daß CPU und ANTIC unabhängig voneinander auf den Speicher zugreifen konnten.

Außerdem war ein 300 Baud Modem eingebaut, weil Atari schon damals erkannte, wie wichtig Vernetzung war. Leider lieferte Atari aber nicht gleich die nötige Terminalsoftware dazu.

Außerdem war auch ein Sprachsynthesizer eingebaut, der über den "V:"-Handler leicht anzusprechen war und damit Programme multimedial unterstützte. (Das ist genau das, was die Voicebox, die im Atari-Magazin einige Jahre später vorgestellt wurde, leistete).

Die wichtigste Neuerung aber war ein paralleles Disketten-Interface, das viel schneller war als das Serielle der XL Serie und dazu gleich ein eingebautes 360KB Laufwerk. Bis zu 100KB pro Sekunde konnten so übertragen werden - damit ist der Speicher in 0.6 Sekunden voll... Allerdings war das Interface sehr aufwendig und anfangs etwas unzuverlässig, weil Diskettenlaufwerke einfach nicht für so hohe Übertragungsraten ausgelegt waren.

Der 1450XLD ist eine wunderbare Maschine mit kraftvollem Aussehen und echter Leistung. Seine Laufwerke sind schnell, und auch wenn das Modem und der Sprachsynthesizer heute doch antiquiert wirken, ist es ein gutes Gefühl sie eingebaut zu wissen. Sicher hätten sich alle Atari User gefreut, wäre diese Maschine veröffentlicht worden vielleicht hätte sie ja den wichtigen Unterschied gemacht.

Das Atari 1450XLD Computersystem



Das ATARI ST-Pad: STylus - der per Stift bedienbare Westentaschencomputer

Atari nahm sein TOS Betriebssystem und fügte einige PenOS ("Stift-Betriebssystem") Erweiterungen hinzu, um einen ST Computer mit berührungssensitivem Bildschirm zu ermöglichen (vergleichbar mit dem Apple Newton von heute).



Das ATARI ST-Pad: STylus

Es gab seitlich angeordnete Ports, um eine Maus, externes Video, Expansionsbus, Drucker usw. anzuschließen. Obwohl der LCD-Schirm nicht beleuchtet war, war er doch gut abzulesen.

Das Gerät war relativ schwer und man hatte schon schwer zu tragen, wollte man es mit der einen Hand halten und mit der Anderen schreiben. Nur 4 existierende PADs sind bekannt. Ich selbst konnte es auf der Atari Messe in Düsseldorf einmal bestaunen und sehen, daß die Schrifterkennung tatsächlich funktionierte.

Kommunikationsecke - JHV ´97

JHV `97 in Herten aus der Sicht eines Highlanders

Wieder einmal war ein Jahr vorbei und eine Schar versammelte sich in Herten zur Pflichtübung. Was aber wollten diese merkwürdigen Menschen mit diesen braunen und grauen Kisten, die interessantes vermuten ließen. Und interessant war es in der Tat.

Die 12. JHV und das 15jährige Bestehen des ABBUC mußte natürlich gefeiert werden. Deshalb bekam auch jedes Mitglied beim Eintragen in die Anwesenheitsliste eine XEP80 in die Hand gedrückt. Toll!

Nach dem üblichen Aufbaugetummel rief Wolfgang Burger zum "Halali" und der offizielle Teil begann. Der Vorstand wurde ohne Mängel oder Beanstandungen entlastet, die Kasse stimmte und so kamen die Regionalgruppen zu Wort.

Durch die Hardwareaktion mit P.t.r. hat der ABBUC im vergangenen Jahr etliche Rechte und Baupläne erhalten, die aber größtenteils noch geprüft werden müssen. Sicher ist, daß die SPEEDY 1050 weiter angeboten wird. Der Preis wird zwischen 40,- DM und 50,- DM liegen.

Die HAR hatte zu berichten, daß ihre 1 MB-Speichererweiterung fertiggestellt ist und ihre Dienste verrichtet. Nachdem die HAR in Schreiersgrün das QMEG+OS anbot, sind nun schon wieder weitere Hardwareaktionen geplant u.a. ein neues Betriebssystem für die XF551.

Von der R.A.M. gab es leider nur negative Nachrichten. Zum einen wird die Bücherbibliothek aus Mangel an Interesse aufgelöst und zum anderen droht der R.A.M. der Untergang. Dies wird sich in den kommenden Monaten entscheiden.

Von der RAF gab es die übliche Hardware (SNT, SIO2PC etc.) zu ergattern. Desweiteren sind die Jungs jetzt mit einer eigenen Homepage im Internet vertreten, die über die ABBUC-Homepage zu erreichen ist.

Als Vetreter der ARGS gab Robert Bühler zum Besten, daß es in der ARGS auch nicht so recht laufe. Trotzdem wird wohl noch die eine oder andere Entwicklung fortgeführt.

Die Regionalgruppe Thüringen (jetzt zu zweit!) hatte nichts zu berichten.

Die Aachener (IDE-Kontroller) berichteten, daß sie jetzt die Software für CD-ROMs neu am überarbeiten sind, so daß auch direkt von der CD kopiert werden kann.



Urlaubsgrüße von Sacha Hofer aus Malta

Die Brüder Schreur (ich hoffe, ich habe das richtig geschrieben) aus den Niederlanden berichteten, daß sie gerade eine POOLDISK II am erstellen sind, die Ende diesen Jahres fertiggestellt sein wird und über den ABBUC zu beziehen ist.

SYSOP Heiko Bornhorst gab seinen Boxbericht ab und bedauerte, daß die Leitung in die USA ständig Probleme aufwirft, da die Nachrichten nicht ankommen.

Zum Schluß gab es die ABBUC-Hompage über eine Großleinwand zu bestaunen. Danach war der offizielle Teil beendet und die Händler und Aussteller boten ihre Waren feil.

Beim Floppydoc gab es eine Menge Hardware und Restposten zu ergatten. Nun kam der Stand von Sascha Röber mit einer überaus erstaunlichen Vielfalt an Software (fast die ganze Auswahl von PPP), Hardware und Sachen, die ich der Rubrik SONSTIGES zuordnen würde. Desweiteren gab es einige Exemplare aus Sachas Lackierservice zu begutachten.

Danach gab sich Armin Stürmer (endlich ist er wieder da) die Ehre. Armin hatte sein übliches Sortiment mit Hardware und Software mit dabei, so daß es alles zu bekommen gab, wonach das Herz begehrt.

Vorbei an Armin traf man auf Andreas Magenheimer mit einem gut sortierten Software- und Hardwareangebot. Torsten Schall, wie immer mit Jaguar und Lynx bewaffnet hatte ein reichhaltiges Sortiment an Jaguar und Lynx Modulen im Angebot. Neben Torsten hatte ich mich breit gemacht und zeigte einiges über Datenübertragung vom Atari TT zum XL/XE und umgekehrt. Natürlich bot ich auch meine Software an und hatte einige Hardware im Angebot. Tobias Hang (Slope Memory Software) bot seine bekannten START-RAK-Bilder an und hatte noch Restposten Hardware dabei.

Darauf folgte der ABBUC-PD-Service, der stets gut umlagert war. Nach dem PD-Service kam dann die HAR, die Prototypen ihrer neuen Hardware und das QMEG+OS vorstellten. Die Krönung war natürlich die Verlosung, die, was mittlerweile schon Kult ist, von dem HAR-Member Andreas Volpini durchgeführt wurde.

Kommunikationsecke - ATARI magazin

Kaisersoft (Markus Römer) bot seine allzu bekannten Polenspiele und andere gute Soft an. Hinter Kaisersoft hatte sich Kemal (KE-SOFT) sein Domizil eingerichtet und bot Module und Disketten zu günstigen Preisen an. Außerdem hatte Kemal unter anderem ein paar Maltafeln an Land gezogen, die natürlich nicht auf Käufer zu warten brauchten.

Den Schluß bildete ein Stand des ABBUC, der Restposten zu Schleuderpreisen anbot.

Es gab auch noch einige andere Aussteller, deren Namen ich nicht kenne. Einer zeigte auch eine Blackbox.

Gegen 16:30 Uhr war der Punkt gekommen wo fleißig abgebaut und aufgeräumt wurde. Um 18:00 Uhr kam der wichtigste Teil; der gemütliche Ausklang in einem griechischen Restaurant mit gutem Essen, Trinken und vielen Fachsimpeleien. Schließlich, um kurz vor Zwölf, lösten sich dann die Härtesten von ihren Stühlen und begaben sich auf die Heimreise.

FAZIT

Die JHV '97 war wieder einmal gelungen, obwohl an jeder Ecke über das Desinteresse in den vergangen Monaten gemeutert wurde. Das konnte man von diesem 18. Oktober 1997 in Herten nicht behaupten. Ich freue mich schon auf nächstes Jahr und hoffe, daß es dann auch wieder so toll wird.



Meiner Schätzung nach waren so etwa 70-80 User da, es hätten aber mehr sein können.

Bis dann Raimund

ACHTUNG

Verlängerung 1998

Termin

18. November 1997

Verlag Werner Rätz

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640

75006 Bretten

ACHTUNG

Anzeigenschluß

für Kleinanzeigen

5. Dezember 1997

Verlag Werner Rätz

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m²).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

ACHTUNG

Ab sofort sind folgende Programme Public Domain:

Directory Master

Carillon Painter

Picture finder de Luxe

Geburtstagsblatt

für

Friedhelm Marxen

Am gleichen Tag geboren sind:

1873: Fjodor Iwanowitsch Schaljapin, russischer Sänger

1888: Georgios Papandreou, mehrmals griechischer Staats- und Regierungschef zwischen 1944 und 1965

1892: Robert Houghwout Jackson, amerikanischer Jurist, Vorsitzender des Supreme Court und Chefankläger in den Nürnberger Kriegsverbrecherprozessen

1902: Talcott Parsons, amerikanischer Soziologe

1903: Georges Simenon, belgischer Kriminalschriftsteller „Kommissar Maigret"

1930: Ernst Fuchs, österreichischer Maler und Grafiker der Wiener Schule des phantastischen Realismus

1939: Beate Klarsfeld, deutsch-französische Journalistin, ohrfeigte Bundeskanzler Kurt Georg Kiesinger, um auf seine Nazivergangenheit hinzuweisen

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Friedhelm Marxen lautet: Ich weiß!

Sein Wissen des Wassermanns beruht auf seiner Intelligenz, was nicht heißt, daß er ein reiner Vernunftsmensch ist, denn er glaubt an die Kraft der Natur, hat öfters seltsame Vorahnungen, was die Zukunft betrifft, und eine lebhafte Phantasie.

Der Wassermann ist das Zeichen des Einzelgängers.

Und wenn Wassermänner auch einen großen Freundeskreis haben, so werden sie stets ein wenig isoliert leben.

Sie sind großzügig, hilfsbereit, haben einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, sind ehrlich und treu, aber freiheitsliebend.

Friedhelm ist sehr tolerant, möchte aber, daß man ihm ebenso Toleranz entgegenbringt.

geboren am 13.2.1960



im Sternzeichen ein Wassermann

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die Kälte hat ihren ersten Höhepunkt in diesem Jahr erreicht. Besonders in Süddeutschland werden Rekordtemperaturen gemessen. In Hof sind es am 16. Januar minus 25 Grad.

Nun ist auch Frankreich Atommacht. In der Sahara zündet Frankreich die erste Plutonium-Bombe. Seit Hiroshima ist dies die 211. Kernexplosion.

Am 17. März nimmt die Deutsche Lufthansa den Flugverkehr zwischen Frankfurt und New York auf.

Als erster ausländischer Regierungschef hält Bundeskanzler Konrad Adenauer eine Rede vor dem japanischen Parlament. Adenauer befindet sich zur Zeit auf einer Weltreise.

Bei den Wahlen zum Bayerischen Landtag am 29. März wird die SPD mit 38,4 Prozent Wahlsieger vor der CSU.

Bei schweren bewaffneten Zwischenfällen an der Grenze zwischen Indien und der Volksrepublik China kommen zwölf indische Soldaten ums Leben.

Im chinesischen Horoskop sind Sie eine Ratte!

Ratten lieben das Gefühl, daß sie andere Menschen ein wenig glücklicher und damit die Welt zu einem fröhlicheren, lebenswerteren Aufenthaltsort machen. Friedhelm wünscht sich nichts mehr, als Erfolg im Leben zu haben, ohne andere dabei zu verletzen. Es ist auch sehr wichtig, so elegant und geschickt wie möglich ans Ziel zu gelangen. Einer Ratte liegt viel an Vollkommenheit - was sie sich in den Kopf gesetzt hat, führt sie auch durch. Es kann allerdings sein, daß sie sich dabei manchmal in Kleinigkeiten verrennt.

Die Rattenjahre sind durch Geradlinigkeit und Direktheit gekennzeichnet, die in diesen Jahren Geborenen scheinen mit besonderer Lebenskraft ausgerüstet zu sein. Ebenso verfügen sie über etwas mehr angeborenen Geschmack als alle anderen.

Friedhelm vereint Eleganz mit Kraft oder Stil mit Stärke.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: Südafrika, China, Japan, Tibet, Albanien, Jugoslawien, Griechenland, Türkei

Steine: Amethyst, Diamant, Granat, Blutstein, Jaspis, Malachit

Bekannte Ratten: Richard Nixon, Enoch Powell, Fred Astaire, Doris Day, Tennessee Williams, Lord Louis Mountbatten

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr wünscht Ihnen

Verlag Werner Rätz



Ausgewählte BASIC-Bereiche

Teil 1

Herzlich Willkommen zum 1. Teil unseres Kurses im ATARI-Magazin!

Er behandelt spezielle Bereiche der Atari-Programmierung, die vordergründig für jeden Anwender interessant sein dürften.

Vor allem stellt er aber so etwas wie eine Vorbereitung auf die Adventure-Corner da, damit diese von unnötigem "Ballast" befreit wird; denn dort sollen keine grundliegenden Programmtechniken geklärt werden, dies geschieht hier!

1. STRING-BEHANDLUNG IM ATARI-BASIC

Jedes Basic-Programm, das mit Texten arbeitet, verwendet i.d. Regel Strings (Unser Abenteuer-Programm baut wesentlich auf StringVARIABLEN (F$,Z$) auf! Deswegen möchte ich heute auf grundliegendes eingehen!

1.1 Was ist ein String?

Ein $ ist eine sog. Zeichenkette, welche alphanumerische Zeichen in der Form von Buchstaben "xyz", Zahlen "0-9" und Sonderzeichen ",&@..."" aufnehmen kann - im Gegensatz zu numerischen Variablen, die NUR Zahlen aufnehmen können!

1.2 Stringdefinition

Wie numerische zweidimensionale Variablen (im Gegensatz zu numerischen eindimensionalen Variablen z.B. A) muß ein String zwingend DIMensioniert werden! > 10 DIM Z$(254) definiert Z$, der 254 Zeichen aufnehmen kann.

1.3 Stringzuweisung

Um unseren String mit Informationen zu versorgen genügt eine einfache Zuweisung in der Form:

> 20 Z$="HALLO Atarianer, herzlich willkommen zur Adventure-Corner - Teil 1 !!! Der neue Kurs exclusiv im ATARI-Magazin. "

Nach dieser Eingabe und anschließendem > RUN enthält unser String Z$ obigen Text, der sich aus Buchstaben, einer Zahl und Sonderzeichen (,-!.) zusammensetzt! Überprüfen wir das doch anhand > ? Z$ (Abkürzung für PRINT Z$). Wir erhalten den erfaßten String.

Was, wenn wir eine bestimmte Stelle innerhalb des Strings ändern wollen? Kein Problem:

> Z$(7,16)="Abenteurer" macht's möglich.

> ? Z$

Und wenn wir noch etwas anhängen wollen? Zeile 20 ist voll! (max. 3 Zeilen können wir im BASIC-Ediermodus erfassen!)

Dies geschieht durch folgende Ergänzung:

> 30 Z$(LEN(Z$)+1)=" Dieser Kurs wendet sich an alle (noch) nicht programmierenden User... "

Halten wir noch unsere Printanweisung fest:

> 40 ? Z$

MERKE: Wir können unseren String beliebig mit Zeichen - bis zur DIMensionierten Länge! - füllen.

1.4 String-Trennung

Was, wenn wir den Text nur teilweise ausgeben wollen, z.B. mit Verzögerung?

> 40 ? Z$(1,40):FOR Z=1 TO 400:NEXT Z

Wir erhalten somit die ersten 40 Zeichen, danach wird eine Schleife von 1 bis 400 durchgezählt, um eine Verzögerung zu erzielen.

> 50 ? Z$(41,80):FOR Z=1 TO 400:NEXT Z

Ausgabe der Zeichen 41 bis 80.

Etwas interessanter wird so etwas, wenn wir unseren Text nicht Zeile für Zeile, sondern Buchstabe für Buchstabe ausgeben wollen!

> 60 FOR Z=81 TO LEN(Z$):? Z$(Z,Z);: FOR Y=1 TO 50:NEXT Y:NEXT Z

Wir zählen ab dem 81. Buchstaben bis zum Ende unseres Strings [LEN(Z$)]. Wir drucken den gerade gezählten Buchstaben, wobei das Semikolon dafür sorgt, daß die Buchstaben nebeneinander und nicht untereinander gedruckt werden!!! (Jeder PRINT-Befehl löst einen Zeilenvorschub aus!)

Um eine Verzögerung zu erreichen, verwenden wir innerhalb der Zählschleife eine weitere, die von 1 bis 50 zählt [FOR Y=1 to 50:NEXT Y]. Schließlich wird nach dem Doppelpunkt der Befehl [NEXT Z] zum Weiterzählen der Schleife erfaßt.

MERKE: >? LEN(Z$) zeigt uns die tatsächliche - nicht die DIMensionierte - Länge unseres Strings an!

1.5 Rechnen mit Strings !

Ihr habt richtig gelesen - zwar behandelt der Atari die Zeichen innerhalb des Strings als solche - wir haben jedoch die Möglichkeit, Teile des Strings in Zahlen umwandeln zu lassen oder umgekehrt Zahlen in einen String (als Zeichen!) einzugliedern:

Nach einem > NEW um den Speicher zu löschen geben wir folgende Zeilen ein:

> 10 DIM Z$(4),Y$(4),X$(4)

> 20 INPUT Z$:INPUT Y$

> 30 Z=VAL(Z$):?Z

> 40 Y=VAL(Y$):?Y

> 50 X$=STR$(Y+Z):?"Ergebnis = ";X$

Zeile 10 definiert drei Strings, wobei jeder maximal 4 Zeichen enthalten kann. Zeile 20 wartet auf 2 Eingaben, die mit Return bestätigt werden müssen. Zeile 30 enthält einen neuen Befehl und entspricht inhaltlich Zeile

40: Z bzw. Y erhält das - in eine Zahl umgewandelte eingegebene Zeichen [ZAHL=VAL(STRING$)].

In Zeile 50 werden diese addiert und in den String X$ umgewandelt. [STRING$=STR$(ZAHL)] und anschließend ausgedruckt.

MERKE: Der umzuwandelnde String muß mit einer Zahl beginnen, sonst ergeht eine Fehlermeldung !!!

1.6 String-Vergleiche

> 10 DIM Z$(40),Y$(40)

Wir DIMensionieren 2 Strings, die beide max. 40 Zeichen beinhalten können.

> 20 INPUT Z$:INPUT Y$

Wir verlangen vom Anwender 2 Eingaben, d.h. eine Eingabe für Z$, eine weitere für Y$

> 30 IF Z$=Y$ THEN ?"Deine Eingaben sind die selben!"

Wenn Eingabe 1 = Eingabe 2 dann Text.

> 40 IF Z$<>Y$ THEN ?"Du hast zwei verschiedene Texte eingegeben!"

Wenn Eingabe 1 <> Eingabe 2 dann Text.

> 50 IF LEN(Z$)>LEN(Y$) THEN ?"Die erste Eingabe war länger als die zweite"

Wenn Länge(!) Eingabe 1 > Länge(!) Eingabe 2 dann Text.!

> 60 IF LEN(Y$)>LEN(Z$)THEN ?"Die zweite Eingabe war länger!!!"

Wenn Eingabelänge 2 > als Eingabelänge 1 dann Text.

> 70 FOR Z=1 TO LEN(Z$):IF Z$(Z,Z)=" " THEN ?"Der erste String enthält ein Leerzeichen"

Wir durchsuchen Eingabe 1 nach einem Leerzeichen ab dem 1. bis zum letzten eingegebenen Zeichen [=LEN(Z$)]. Wenn Leerzeichen dann Text.

> 71 NEXT Z

Nächster Buchstabe - bis String-Ende erreicht ist!

> 80 FOR Z=1 TO LEN(Y$):IF Y$(Z,Z)="." THEN ?"Der zweite String enthält einen Punkt!"

Wenn Eingabe 2 einen Punkt enthält, dann Text!

> 81 NEXT Z

Nächster Buchstabe - bis String-Ende erreicht ist!

Ihr seht, wir können verschiedene Strings auf verschiedene Art miteinander vergleichen. Wenn auch oben vereinfacht dargestellt, ist dies für Programme, die Eingaben auswerten sollen (wie unser Abenteuer) sehr interessant, denn allein unsere Vergleichs-Routinen entscheiden über das "Verständnis" unseres ATARI für die gemachten Eingaben!

1.7 Der Speicherplatzverbrauch

Stellen wir uns abschließend die Frage, wieviel Speicherplatz denn eine (String-)Variable belegt: Unser Atari benötigt pro DIMensioniertem Zeichen genau 1 Byte, was in Anbetracht eines Strings mit mehreren hundert Zeichen doch eine gute Nachricht ist.

Ich wünsche noch viel Spaß beim "Stringen" bis zum nächsten Kurs "Ausgewählte BASIC-Bereiche".

Michael Berg

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75015 Bretten

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90

Name	Art.-Nr.	Preis
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00

Name	Art.-Nr.	Preis
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

PC-XL WorkShop Teil 4

von Stefan Lausberg

3.3 Die Konfiguration des Sio2PC Interfaces

Nachdem ich Euch in der letzten Ausgabe die einzelnen Funktionen von APE erklärt habe, werden wir dieses Mal das Ganze ein wenig genauer betrachten. Nachdem man das Programm zum Ersten Mal gestartet hat, sollte man als Erstes die Konfiguration an die eigenen Bedürfnisse anpassen! Dazu drückt man die Taste 'Z'. Nun erscheint ein Menü mit den einzelnen Einstellungen. Diese wollen wir im Folgenden näher beleuchten:

(1) Sio2PC Device Type: Da es zwei Versionen des Sio2PC Interfaces gibt, kann man hier zwischen der ein und zwei Chip-Version wählen. In der Regel dürfte dies wohl die Ein-Chip-Version sein!



(2) APE Device Port: Hier stellt man der COM-Port ein, an dem das Interface angeschlossen ist. In den meisten Fällen dürfte dies COM 2 sein, weil COM 1 von der Maus belegt wird.

(3) Unter Framing Threshold versteht man die Zeit, in der das Sio2PC zwischen verschiedenen Geschwindigkeiten wechselt!

(4) Extra Safety Margin: Diese Option ist nur auf sehr schnellen Rechnern nötig und sollte nicht verändert werden!

(5) Serial Control: Auch diese Option ist nur für sehr exotische Fälle gedacht, mit der man einstellen kann, ob das Interface über die RI oder DSR Leitung läuft.

(%) Command Filters: Am unteren Rand des APE Screens befindet sich ein Sio-Command-Monitor der das aktuelle Sio-Kommando anzeigt! Um einen besseren Überblick zu schaffen, können mit dieser Option einzelne Sio-Kommandos von der Anzeige ausgeschlossen werden, wie z.B. das READ Kommando.

(F) SIO Command Monitor: Mit dieser Option kann man den Sio-Command Monitor abschalten, um auf langsamen Rechnern eine bessere Performance zu erhalten.

(G) Verbose Command Monitor: Auch diese Option verbessert die Performance auf langsamen Rechner, indem die Anzeige des Sio-Command Monitors eingeschränkt wird.

(H) File Selector: Hier kann man zwischen dem alten und einem neuen, stark erweiterten File Selector auswählen. Neue features sind z.B. Support von langen Dateinamen, Quick Change zwischen den einzelnen Laufwerken.

(I) ATR-FAST Mode: Diese Option ist nur für registrierte Benutzer und konfiguriert die ATR-Fast Anzeige.

(J) Swap Out On Shell: In der neuen Versionen kann sich APE während einer DOS Shell in den EMS Speicher auslagern, um mehr Hauptspeicher freizumachen. Dieses Verhalten kann hier konfiguriert werden.

(M) Happy/Syncromesh Detect Enable: Unterbindet die Happy/Syncromesh Erkennung, die bei manchen Spielen und Programmen Probleme bereitet.

(N) ApeLoader Base Address: Konfiguriert die Adresse, an der der APE-Loader im Speicher liegt.

(O) Hard Write Protect: Hier stellt man ein, wie sich APE bei schreibgeschützten Images verhalten soll. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder werden schreibgeschützte Images einfach ignoriert und es findet kein Schreibzugriff statt, oder das Programm meldet dem Atari einen Fehler, wie bei einem echten Schreibschutz.

(L) Load APE Configuration: Lädt die APE Konfiguration aus der Datei APE115.CFG.

(R) Restore System Defaults: Falls die Konfiguration mal schief geht, kann hier die Default-Einstellungen wieder hergestellt werden.

(S) Save APE Configuration: Speichert die APE Konfiguration in die Datei APE115.CFG

(A) Printer Configuration: Es erscheint ein Druckermenü mit verschiedenen Einstellungen, die eigentlich jedem Druckerbesitzer klar sein sollten.

(B) Modem (R:) Setup & Emulation: Konfiguriert das PC-Modem wie z.B. COM Port, Baud Rate, etc.

(C) Default Path/Filenames & Quick Macros: Verändert wichtige Pfade und ermöglicht es Makros zu erstellen, mit denen man mehrere Disketten auf einmal Laden kann! Dies ist eine sehr nützliche Funktion.

(D) Comm IRQ & Base Address: Konfiguriert die COM Ports (IRQ & Adress)

(E) Configure Ultraspeed: Hier kann man die maximale Übertragungsrate einstellen, die APE verwendet. Hier sollte auch APE+ Ultraspeed erwähnt werden, was noch schneller ist wie eine Speedy.

Jetzt sollte eigentlich jeder in der Lage sein, das APE Programm nach seinen Wünschen zu konfigurieren. Sollten noch Fragen offen sein, gibt es ein sehr ausführliches englisches Manual. Außerdem stehe ich gerne für Fragen aller Art zur Verfügung. In der nächsten Ausgabe werfen wir einen Blick auf die zusätzlichen Programme, die dem APE beiliegen und lernen das PRO-Format kennen, mit dem es möglich ist, kopiergeschützte Disketten zu emulieren!

Ich wünsche Euch viel Spaß mit dem Sio2PC und dem ATARI Magazin und hoffe, Euch auch in der nächsten Ausgabe zu begrüßen!

Stefan Lausberg, Körschstr. 58, 70599 Stuttgart, E-Mail: lausberg-@studbox.uni-stuttgart.de

Bis dann Stefan

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 5. Dezember

Suche ständig Literatur - alle Themenbereiche - über den "kleinen" ATARI (Bitte gut erhalten und zu angemessenen Preisen!). Speziell: "Adventures - und wie man sie..." sowie "Strategiespiele - und wie man sie...", beide von Data Becker. Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/ 2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Suche ständig Originalsoftware (d.h. Originalverpackung und inkl. aller Handbücher) zu allen Themenbereichen (vor allem Spiele und Programmiersprachen) für meinen ATARI 800XE (nur MODUL oder Diskette). Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

An Alle! Es ist so einfach, etwas zum ATARI magazin beizusteuern! Wie wär's z.B. mit einer Kleinanzeige (Das kann doch wirklich jeder machen!)? Also, gebt Euch doch einen Ruck und schreibt mal irgendwas... (Sebastian Wodarski)

Suche noch immer Bibomon 25K mit Einbauanleitung, sowie Turbo-Basic auf Modul. Beides muß 100% in Ordnung sein. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250

Verkaufe: Epson LX 400 (9-Nadeldrucker) mit Atari-Centronics-Interface, Ersatzband, Handbuch, Preis 200,- DM (VB). Steffen Heubaum, Süptilzer Weg 3, 04860 Torgau, eMail: Steffen.Heubaum@t-online.de.

Anzeigenschluß

5. Dezember '97

Suche die Programme "AMD + PS" für Atari 1040 gegen Unkostenerstattung. Willi Lennertz, Bgm.-Smidt-Str. 94, 27568 Bremerhaven, Tel. 0471/4 15550.

Zu verkaufen:

Software auf Modul, je 12.50,- DM!

Moon Patrol, Defender, Joust, Super Breakout, Desert Falcon, Megamania Galaxian, Ballblazer , Rescue on Fractalus, Quix, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Final Legacy, Starriders 2, Jungle Hunt, Kaboom Food Fight, Robotron 2084er, Blue Max

Software auf Cassette je 7.50,- DM

Star Flite, Red Max, Caverns of Eriban, Daylight Robbery, Tale of beta Lirae, War Copter, Periscope up Fischmarkt, L.A. SWAT, Cristal Raider Warhawk, Space Wars, Robot Knights, Nightmares, Mountain Bike Simulator, Arkanoid Darts, Mountain Shoot, Treasure Quest, Airline, Galactic Empire, Galactic Trader, Escape from Traam, Silent Service System 8, Boulder dash 1, Boulder dash 2

Hardware:

Floppy 1050, 100% in Ordnung, mit Netzteil 140,- DM, ohne 110,- DM, Computer 800 XL mit Netzteil-Werkstattgeprüft! 100,- DM, Atari 1050 Netzteile! Preis 45,- DM! Nur 2 am Lager!, Commodore Amiga 1200 mit 40MB-Festplatte, Workbench 3.1 installiert, Directory-Opus, x-Copy, Mouse, TV-Scart-Anschlußkabel, Staubschutzhaube, 20 PD-Disks, kompletter Satz Anleitungsbücher Komplett 600,- DM.

Star SJ48 Tintenstrahldrucker, extrem leicht und sehr klein, nur 1,8 Kilo! Mit nachfüllbarem Druckkopf und einer Zusatzfüllung, auch am Atari zu gebrauchen z.B. mit Print Star oder mit dem PD-Mag! Mit Netzteil nur 300,- DM.

Disk-Locher Sonderpreis für alle nur 5,- DM (große Mengen lieferbar), Mouse-Pads Blau - brandneu nur 7.50,- DM!, C-64 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Floppy 1541 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Originalsoft - größtenteils mit Anleitung, ab 5,- DM! Liste anfordern!, C-64 Netzteil 35,- DM.

Atari 2600 Module ohne Anleitung: Preis je 10,- DM

Star Raiders, Ghostbusters, Autolaw, Die Springteufel, Aufruhr im Zoo, Pole Position, Motocross, Q-Bert, Reactor, Pac Man, Dragonfire, Solar Fox, Swordquest, Feuerwehr im Einsatz, Die hungrigen Frösche, Dschungel Boy Top Gun, E.T., Enduro Racer, Combat, Atari 2600er Konsole mit Netzteil und 7 Games nach Wahl 100,- DM!

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen. Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507608.

ACHTUNG

Verlängerung '98

Termin

18. November '97

Lieber Atari-Freund,

wie jedes halbe Jahr steht uns wieder eine Verlängerung bevor. Als erstes gleich der wichtige Termin für Ihre Verlängerung - 18. November '97!

18. November '97

Auch wenn ich mich wiederhole, möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß alle User bis zu diesem Termin Ihre Abonnements verlängern müssen, damit wir auch für das nächste Halbjahr aktiv sein können.

Wie bereits im Vorwort erwähnt, ist es wichtig nicht nur das ATARI magazin, sondern auch das PD-MAG und das SYZYGY zu abonnieren.

Deshalb gibt es auch bei diesen Abonnements wieder das beliebte Treueprogramm. Ich hoffe das meine Bitte bei Ihnen ankommt, und Sie sich für das zukunftsichere Komplettangebot entscheiden.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Ihre Verlängerung bis zum 18. November verbleibe

mit freundlichen Grüßen Euer

Werner Rätz

So nun wollen wir Ihnen aber wieder Programme vorstellen, die wir wieder extra zur Verlängerung in unsere Liste für die Treueprogramme aufgenommen haben.

Gigablast

Als reines Ballerspiel angekündigt war ich sehr gespannt, ob es nicht genau so ein Flop ist wie manches andere Spiel dieser Art. Nachdem ich aber schon das Ladebild sah, wußte ich, es würde nichts schlechtes erwarten. Und ich hatte mich wirklich nicht geirrt. Farbenprächtig der softscrollende Screen, wild um sich schießende Bodenstationen und Raumgleiter, also einfach gesagt, alles das was das Herz eines Freundes von Ballerspielen höher schlagen läßt ist vorhanden. Hintergrundsound, den man ein- oder abschalten kann, Schuß und Explosionsgeräusche, kurz und gut ein Game von dem man zu recht begeistert sein kann. Mehr will ich aber hier nicht verraten. Das beste wird es sein, Sie legen sich dieses Game selber zu und Sie können sicher sein, daß Ihre Erwartungen nicht zu hoch geschraubt sind.

Lethal Weapon

Nachdem Ihnen die Flucht vom Planeten Vadaja XIII geglückt ist, erhalten Sie vom galaktischen Präsidenten den Auftrag, den gefährlichen Schlangenherrscher endgültig vom Thron zu stoßen. Nachdem Ihr Raumschiff mit neuen Waffen ausgerüstet wurde, wagen Sie den Angriff auf seine zentrale Basis und treten seiner Streitmacht entgegen. Versuchen Sie die gegnerische Raumflotte auszuschalten und die am Boden befindlichen Gebäude zu vernichten. Für Spannung und Action ist in diesem Spiel reichlich gesorgt, versuchen Sie Ihr Bestes zu geben.

Ghost II

Schlüpfen Sie in die Rolle von "Kuno" das Schloßgespenst. Sie haben die schwierige Aufgabe in einem Labyrinth die hilflosen Babygeister aufzusammeln. Dabei stoßen Sie auf viele Hindernisse, Feinde und unliebsame Überraschungen. Bei diesem Spiel handelt es sich um ein aktiongeladenes Geschicklichkeitsspiel, das auch Sie in seinen Bann ziehen wird.

Restposten - Solange Vorrat reicht

Name	Datenträger	Preis
A Hacker´s Night	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Around the Planet	Disk	5,- DM
Atomic Gnom	Disk	5,- DM
Boing II	Disk	5,- DM
Captian Gather	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deathland	Disk	5,- DM
Diskmaster	Disk	5,- DM
Drag	Disk	5,- DM
Dredis	Disk	5,- DM
Eureka	Disk	5,- DM
Hydraulik/Snowball	Diskq	5,- DM
Lasermania/ Robbo Kunstruktor	Disk	5,- DM
Master Head	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	5,- DM
Mike´s Slotmachine	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Numtris	Disk	4,- DM
Pole Position	Modul	4,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Rycerz	Disk	5,- DM
Swiat Olkiego	Disk	5,- DM
Thinker	Disk	5,- DM
Turbo Dos XL/XE + Utilities	Disk	9,- DM
Video Ordner XXL	Disk	4,- DM

Hardware

Artikel	Preis
Multipad 3 + Superski	59,- DM
Powerpad 3.0	59,- DM
Stereoblaster Pro	50,- DM
AMP-I-Stereo	19,- DM
Coleco-Zehnertastatur	13,- DM
Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen)	
5 Einheiten	10,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge.

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Verlag Werner Rätz

Neue Public Domain

Superangebote Seite 23

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo Leute!

Herzlich willkommen an der PD-Front, wo sich wieder einiges getan hat, auch wenn einige der üblichen Pessimisten ja immer meinen, daß am Atari nichts mehr los ist!

DENKSTE!!! Diesmal habe ich nämlich gleich sieben PD-Neuvorstellungen für Euch parat, und das ist doch wohl schon etwas, oder?

O.K., genug gelabert, fangen wir doch einfach mal an!

Pink Floyd Music Collection

Auf dieser Disk ist wieder jede Menge Musik drauf, denn hier findet Ihr 25 der besten Musikstücke der Kult-Gruppe Pink Floyd in teilweise sehr guten Umsetzungen für unseren Atari! Alles in allem warten hier über zwei Stunden Computermusik vom Feinsten auf Euch! Was soll man da noch sagen? Einfach mal reinhören!

Best.-Nr. PD 379 7,- DM

Atari-Taschenrechner + Wimbeldon 88

Na, mal wieder keine Batterien mehr im Taschenrchner? Kein Problem! Wofür hat man denn einen Atari? Mit dem Atari-Taschenrechner habt Ihr alle Zahlen voll unter Kontrolle, egal ob es um die "normalen" Grundrechenarten geht oder man die Binär-Zahl eines Ergebnisses braucht! Auf Wunsch wird das Ergebnis auch Hexadizimal ausgegeben. Das Programm ist leicht mit dem Joystick zu bedienen und bietet mehr Power als der teuerste Taschenrechner!

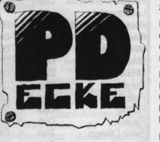
Wimbeldon 88

Tennis ist nach wie vor in, und wer keine Lust hat selber wie ein Irrer über den Platz zu hechten sollte es vielleicht mal mit dieser sehr gut gelungenen Computer-Variante versuchen! Ein bis zwei Spieler können sich hier spannende Duelle auf dem TV-Court liefern und dabei die gute Grafik genießen! Langanhaltender Spielspaß ist bei diesem Game garantiert!

Best.-Nr. PD 380 7,- DM

Burger Chief

Weiter geht's mit einem sehr gut gemachten und actionreichen Plattformspiel! Bei Burger Chief geht es darum, Hamburgerteile die in verschiedenen Ebenen liegen zusammenzufügen, ohne sich dabei von den fiesen Monstern erwischen zu lassen! Das hört sich vielleicht einfach an, aber nach ein paar Sekunden werdet Ihr anders darüber denken!



Das Spiel ist mindestens so flott wie Loderunner, und auch wenn die Aufgabe ein "wenig" anders ist, macht's doch großen Spaß! Wer ein Plattformspiel mit guter Grafik und ohne Ballereinlagen sucht wird hier mit Sicherheit gut bedient!

Best.-Nr. PD 381 7,- DM

Boulder Dash Construktion Kit

Boulder dash is back, zwar nicht das Original, aber doch fast genau so gut!

Endlich kann man sich seine eigenen Level zusammenbauen und muß nicht immer die selben mit der Zeit doch recht langweiligen Screens durchspielen!

Auf der Disk findet Ihr den Editor, eine gute englische Anleitung, einige bereits fertige Level und natürlich das Hauptprogramm, also alles was man zum Spielebasteln so braucht!

Die Grafik ist dabei erstaunlich gut, die Spielfigur stampft sogar wie die echte unruhig mit dem Fuß wenn man zu lange nichts bewegt!

Für Fans des Kult-Spiels ist diese Disk ein echtes muß, da man den Original Boulder-Dash Leveleditor ja leider auch nirgends mehr bekommen kann!

Best.-Nr. PD 382 7,- DM

PD-Ecke von Sascha Röber

Oil Imperium

Freunde von Handelssimulationen können sich jetzt auf ein wirklich nettes Spiel freuen, denn bei Oil-Imperium geht's ums große Geld! 1-6 Spieler müssen hier versuchen Ihr Geld so gut wie möglich anzulegen und die besten Preise auf den internationalen Ölmarkten zu erwischen!

Dabei muß man ständig damit rechnen, das eine Quelle versiegt und die eigene Firma muß auch ständig ausgebaut werden, denn nur wer über mehrere Ölquellen und Lager verfügt, wird bestehen können! Ein gut gemachtes Spiel, das mit mehreren Spielern richtig Spaß macht und garantiert keine Langeweile aufkommen läßt!



Best.-Nr. PD 383 7,- DM

More Games!

Hey Spielefreaks! Wie wär's mal wieder mit einer frischen Portion Futter für die Floppy? Interessiert?? Gut! Dann laßt uns doch mal sehen, was wir hier haben!

Lizard: Ein astreines Actiongame á la Zybex! Auch hier muß man mit einem Düsenrucksack durch verschiedene Level ballern und trifft dabei auf viele verschiedene Gegner! Besonders gelungen sind die dicken Endgegner, die am Ende jedes Levels auf uns warten und aus allen Rohren feuern! Die Grafik und auch die Sound-FX dieses Spiels können wirklich überzeugen und im großen und ganzen macht dieses PD-game einen besseren Eindruck als viele Full-Prize-Games!

Charlie: Charlie ist mal wieder ein Plattformjumper der Freunden dieser Games sicher gefallen wird. Die Aufgabe besteht darin, alle Bomben einzusammeln, ohne sich dabei von den umherfliegenden Speeren aufspiessen zu lassen oder von der Plattform zu fallen! Dabei muß man dann auch noch einen Blick auf die Uhr werfen, denn das Zeitlimit läuft gnadenlos ab! Gute Grafik und gelungene Steuerung runden den guten Eindruck dieses kleinen Spiels ab!

Twomaze: Pacman läßt grüßen! Hier bei Twomaze geht's aber ein wenig anders zu, zumindest wenn man einen zweiten Spieler parat hat, denn dann können beide gleichzeitig das Labyrinth unsicher machen! Die Steuerung reagiert angenehm gut, eigentlich beser als beim Original-Pacman und der einstellbare Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß sowohl Anfänger als auch Profis ihren Spaß mit Twomaze haben! Twomaze läßt sich auch alleine spielen, allerdings hat man dann ein schlichtes Pacman ohne irgendwelche Besonderheiten, am meisten Spaß macht's halt zu zweit.

Saucer: Den Abschluß dieser Disk bildet ein englisches Textadventure bei dem es ziemlich außerirdisch zugeht! Ein brauchbarer Parser und gute Bildschirmtexte fesseln den Spieler an den Bildschirm und treiben ihn an, die Geheimnisse der Außerirdischen zu lüften. Gute Englischkenntnisse sind allerdings von Nöten!

Best.-Nr. PD 384 7,- DM

Samples the Best!

So, zum Abschluß dieser PD-Ecke habe ich noch 3! randvolle Disks mit Samples, die mit dem Sound 'n Sampler von Ralf David hergestellt wurden und die mir freundlicherweise Andreas Magenheimer der RAM zur Verfügung gestellt hat!

Auf diesen Disk befinden sich insgesamt 12 Samples von bis zu 20 Sekunden läge, die überwiegend sehr gut gemacht wurden und daher kaum rauschen! Im einzelnen sind es folgende Titel:

Miami-Vice - Titelsong!

Russian - Lied von Sting

War of the World - Ein Stück der legendären Radiosendung "Krieg der Welten"

One night in Bankok - Ein Stück aus dem gleichnamigen Musical!

James Bond - Der Vorspann!

From Russian with Love - nette Musik!

Star Wars - Der Vorspann!

Land of Confusion - Ein Stück der Gruppe Genesis!

Claudia - Ein Stück von den Ärzten!

Otto - Das Ottolein!!!

Alf - Ebend ALF!

Sampler-Speekdemo - die Beispieldemo zum Sampler von Ralf David!

Wie Ihr seht, haben wir hier also jede Menge guter Samples, die man sehr leicht in eigene Programme einbauen kann! Wer also einen fertigen Sample für bestimmte Gelegenheiten sucht wird hier garantiert fündig!

Best.-Nr. PD 385 A+B+C nur 15,- DM

So, und das war's dann auch schon wieder! Ich hoffe, wir sehen uns beim nächsten mal wieder, hier in der PD-Ecke!

Sascha Röber

Nicht vergessen !!!

Verlängerung 1998

Termin

15. November

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-Mag 6/97

Here we go again, und das schon wieder zum letzten mal in diesem Jahr! Tja, es ist wieder Zeit für ein neues PD-Mag und damit das Jahr 1997 auch einen würdigen Abschluß findet, haben wir vom PD-Mag Team wieder voll zugeschlagen, die Trickkisten geplündert, alle neuen Games zum Testen zusammengesucht und mindestens 10 Stunden darüber debattiert, welche Software denn diesmal mit veröffentlicht werden soll.

Das Ergebnis ist wieder ein PD-Mag, das mit über 200 Bildschirmseiten Text glänzen kann, wobei auch wieder durch die bunte Themenvielfalt darauf geachtet wurde, daß wirklich jeder etwas davon hat!



Doch wie schon gesagt haben wir uns auch wieder eine Menge erstklassiger PD-Soft ausgesucht! So findet Ihr neben dem immer vorhandenen **CSM-Editor** gleich zwei ehemals kommerzielle Programme!

Den Anfang macht der **Carillon Painter**, das wohl beste Malprogramm auf dem PD-Markt! Mit diesem Malprogramm kann man eigentlich alles machen, vom kleinen Bild bis zum Layout, denn der Carillon Painter kann beispielsweise verschiedene Fonts im Textmodus benutzen und verfügt ansonsten über alle wichtigen Funktionen!

Wer lieber etwas Spielen möchte wird an **Tobot** seinen Spaß haben! In diesem Game von KE-Soft muß man einen Roboter durch eine Unzahl von Leveln steuern und sich dabei gegen allerlei fieses Viehzeug zur Wehr setzen!

Mehr Action gibt's dann beim Hit-Spiel **Gladiator**, in dem man eben als ein römischer Gladiator gegen Stiere, Löwen und andere wilde Viecher kämpfen muß. Allerdigs muß man sich erst eine der vier verschiedenen Waffen besorgen, die in der Arena rumliegen!

Etwas weniger Actionreich, dafür aber sehr elegant geht's bei **Wimbeldon 88** zu, denn hier kann man in aller Ruhe ein paar Filzbälle über den Bildschirm ballern!

Noch mehr Sport erwartet Euch dann bei **SKEET**, einer guten Umsetzung der Tontaubenschießens aus Summer-Games! Auch hier gilt es, eine möglichst sichere Hand zu behalten!

Zum Abschluß haben wir dann noch die **HIP-16K-Demo** von Heaven, eine kleine Sound und Grafikdemo mit wirklich erstklassigen Effekten die mal wieder unter Beweis stellt, wie viel man mit nur 1.79 Mhz erreichen kann!

Na, wie hört sich das an? Ich denke doch mal recht gut, gelle??? Tja, worauf wartet Ihr denn dann noch, holt schnell Eure Bestellkarte 'raus und gönnt Eurer Floppy die neueste Ausgabe des PD-Mags!

Best.-Nr. PDM 697 12,- DM

Sascha Röber

SYZYGY 6/97

Langsam aber sicher wird es draußen herbstlich und der Winter naht! Dann kommen auch wieder die Abende, an denen vielleicht der eine oder andere wieder etwas mehr Zeit vor seinem kleinen ATARI verbringt. Am Ende vom Sommerloch wollen wir Euch mit einer großen Anzahl von Texten die regnerischen Herbsttage vertreiben!

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder eine große Auswahl an Informationen und Texten aus allen Bereichen. Wie immer wird der Schwerpunkt die 8-bit ATARIs sein, aber auch in dieser Ausgabe wollen wir nicht vergessen, daß es auch noch andere interessante Dinge gibt! Wir hoffen, daß auch dieses Mal wieder ein interessantes Magazin entstanden ist.

Wie immer bestehen die Texte aus einer bunten Mischung aus bewährten Serien, wie die Internet-News, die WWW-Ecke, die Problemecke, etc. Weiterhin gibt es die neusten Infos aus der Emulatorenwelt. Ebenso gibt es in dieser Ausgabe den zweiten Teil des C:Simulator Kurses.



Außerhalb der ATARI Szene gibt es z.B. die Kinoecke, in der ihr etwas über den neusten Sneakfilm erfahrt, der erst ein paar Wochen später in die Kinos kommt. Auch die StarTrek Corner ist wieder da und informiert über neue Gerüchte aus der StarTrek Welt. In der Internet Corner erfahrt ihr alles über die neusten Trend im Netz der Netze.

Auch in dieser Ausgabe sollte wieder für jeden etwas dabei sein. Mit bleibt nur noch, Euch viel Spaß mit dem ATARI Magazin und dem SYZYGY zu wünschen und hoffe, Euch auch in Zukunft beim SYZYGY begrüssen zu dürfen.

Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. ATM 368 9,- DM

DISK-LINE 49

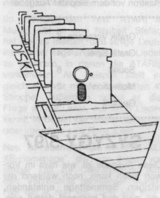
Hallo ATARI- und DISK-LINE-Freunde! Für die wieder länger werdenen Herbstabende bietet auch die 49. Ausgabe wieder allerhand Programme, für die es sich lohnt, mal wieder mehr Zeit dem dem XL/XE zu verbringen.

So kann man bei der Grafikdemo **ATARI-FRAKTALDRACHEN 1** sehen, wie eine Figur aus immer kleiner werdenen Rechtecken in Graphics 11 aussehen kann, wogegen die Sound- und Grafikdemo **AT DANGER TIME** neben einer tollen Melodie, die sogar Sondereffekte präsentieren kann, auch noch eine schöne Grafik, die nebenbei weiter gezeichnet wird.

Für Anwender dagegen ist der **GRAFIKZEICHEN-MENUEERSTELLER** gedacht, denn hier kann man ganz einfach ein Menü mit einer gelungenen Grafik, die ganz aus dem Tastaturzeichensatz besteht, erstellen, als Listing abspeichern und so leicht in eigene Programme übernehmen.

Spielefreaks dagegen werden mit dem Programm **TRACER** ihren Spaß haben, denn hier kommt es sowohl auf Geschicklichkeit, als auch auf Schnelligkeit an.

Außerdem gibt es diesmal den 5. Teil von Raimund Altmayers Sampler-Demo **SAMPI**, und zusätzlich kann man sich noch eine **3D-FRAKTAL-BILDERSHOW** ansehen, die eindrucksvolle Landschaftsbilder in Graphics 15 mit Bergen, Tälern oder Felserhebungen zeigt, wobei die Farbauswahl jedesmal eine andere ist und die Landschaft somit immer einen neuen Eindruck verschafft.



Wer diese Ausgabe verpaßt, dem fehlt echt etwas in seiner Sammlung! Also nichts wie los und zugreifen!

Achtung! Noch immer fehlen der DISKLINE jede Menge Programme! Wer bis jetzt noch nicht programmiert oder in seinen Beständen nachgesehen hat, sollte es unbedingt tun! Die DISK-LINE braucht Eure Hilfe, also wagt es einfach und schickt mal wieder etwas ein!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. ATM 369 10,- DM

Oldie-Ecke

Olbitroid

Olbitroid, hm, hört sich interessant an, oder? Nun ja, Olbitroid ist ein Hüpf-, Sammel- und Ballerspiel von KE-Soft und wurde nach dem altbekannten "viele Bildschirme die einzeln umblenden " Prinzip programmiert!

Die Aufgabe bei Olbitroid ist recht einfach. Man muß in ein Labyrinth eindringen, an Wachen und allerlei Getier vorbei, den Obermotz killen, und danach heil wieder nach draußen kommen, also kein Problem, oder doch?

Nun, auch wenn man einen Schutzanzug trägt der einige Treffer abhalten kann wird das Unternehmen doch schnell sehr schwer, vor allem da man erst noch ein paar Waffen finden muß, um den Obermotz überhaupt rösten zu können! So hüpft man also durch dutzende Bildschirme, sammelt Munition, Schlüssel, Waffen und anderes Zeugs ein und benutzt alles, um Schleimmonster oder Türen aus dem Weg zu räumen.

Die Grafik ist recht gut geworden, die Animation der einzelnen Sprites ist zwar etwas holperig, dafür glänzen sie aber mit vier Farben und sind auch schön groß und fein gezeichnet! Die einzelnen Bildschirme unterscheiden sich allerdings nicht allzu sehr voneinander, aber da man sowieso schnell durch die Bildschirme rennt, stört dies weniger!

Einzig das Umschalten der Bildschirme ist recht nervig, da man so nicht nur oft in gefährliche Situationen stolpert, sondern auch der Spielfluß unter den ewigen 2 Sekunden-Pausen bis der neue Screen sichtbar wird stark leidet.

Wenn man sich allerdings daran gewöhnt hat, macht Olbitroid echt Spaß, da es schon eine ganze Weile dauert bis man dieses wirklich nicht leichte Spiel "durchgezockt" hat!

Freunde von aufwendigen Jump-And-Runs werden an den Zahlreichen Screens voller Türen, Mauern und Teleportern sicher Ihren Spaß haben und auch wenn ich nicht gerade ein Superjumper bin muß ich zugeben, daß auch mir das Game gut gefallen hat!

Grafik 7, Sound 6, Motivation 8

* Gesamt 7 *

Plastron

Im Jahr 1990 versprachen uns die Programmierer der kleinen Softwareschmiede Harlequin-Software LTD. ein brandneues, temporeiches Hüpf und Sammelspiel, das ohne die so beliebten Raumschlachten auskommen und trotzdem Spaß machen sollte. Heraus kam dann Plastron, dessen Story ungefähr so klingt:

Auf einem Planeten befinden sich die letzten bekannten Vorkommen an fossilen Brennstoffen. Nun mußt Du für Deine Gesellschaft ein - nennen wir es mal Erntefahrzeug - steuern, um die guten Sachen einzusammeln.



Die Sache hat nur den Haken, daß die Planetenoberfläche von Kratern und Gräben durchzogen ist. Nun braust Du also mit Deinem Gefährt über den Planeten und mußt höllisch aufpassen, das Teil nicht zu Schrott zu fahren.

Soweit, so gut. Nach dem Booten bekommt man erstmal ein nettes Titelbild mit guter Musik geliefert. Na denn, auf zum Sammeln! Oh je, was ist denn das??

Das Spiel selber präsentiert sich leider lange nicht so gut wie der Vorspann. Zwar ist der Hintergrund recht nett gezeichnet, aber die Planetenoberfläche ist schon sehr primitiv und aus dem tollen Kettenfahrzeug vom Titelbild ist ein mickriges Quadrat auf Rädern geworden.

Kein Wunder, daß die Animation auch ziemlich bescheiden ausfiel und auch die Steuerung erweist sich als verdammt harte Nuß, denn sie ist recht ungenau. So kommt beim Spielen von Plastron mehr Frust als Lust auf und schon nach kurzer Zeit war auch meine Laune beim Game-over angekommen.

Fazit: Gerade mal der fast Demomäßige Vorspann rettet Plastron vor dem Flop der Ausgabe!

Kategorie	Wertung
Grafik Vorspann	8
Grafik Spiel	4
Sound	8
Motivation	2
Gesamt	5

SYZYGY 5/97

Diese Ausgabe ist, wie man im Vorwort lesen kann, noch während der hitzigen Sommertage entstanden, und man darf gespannt darauf sein, was Stefan nichtsdestotrotz wieder an Texten und Berichten zusammengesammelt hat, um es mit einer Würze von Software auf einer beidseitigen Diskette zu präsentieren.

Gleich am Anfang präsentiert sich jedoch alles erstmal wieder so wie immer, ohne Titelbild und -melodie. Auch auf die Auswertung der Fragebögen darf der Leser weiter harren, denn diesesmal ist das Magazin ebenfalls wieder ohne diese geblieben. Dafür steht schon etwas mehr im Vorwort, wo Stefan schreibt, es gäbe einige neue Dinge, andere müßten jedoch noch etwas warten, da er zur Zeit um Prüfungsstreß sei und dies deshalb eindeutig vorgeht.

Weiter gäbe es neue Infos, vorwiegend aus dem Internet, die erfreuliche Beteiligung von immerhin 2 Lesern, eine neu eingerichtete Rubrik "PC-Corner", Berichte zur Loveparade in Berlin und Streetparade in Zürich und auch die anderen gewohnten Rubriken seien wieder mit dabei. Wie üblich wird dann auch den zwei Lesern bei den "Credits", was man auch als Danksagung klassifizieren dürfte, für ihre Beitrage gedankt, wobei sich Stefan nochmal bei einem entschuldigt, weil der Text nicht veröffentlicht worden war. Nun wurde er aber in dieser Ausgabe untergebracht.

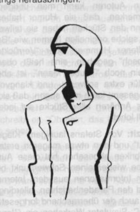
Der nächste Text hat den bezeichnenden Titel "Wie es weitergeht?", und hier schreibt Stefan wieder Altbekanntes: So erwartet er wegen seines Studiums demnächst noch mehr Streß und hätte deshalb noch weniger Zeit für das Magazin, weshalb er nochmal darum bittet, daß sich doch jemand findet, der den einen oder anderen Text beisteuern könnte.

Als einzig positiver Abschnitt in diesem Text kündigt er an, daß er nach den Prüfungen nun endlich einige Dinge, die schon lange anstehen, auch tatsächlich mal umsetzen will, was ein Anstoß sein solle, und wenn er auch mehr Resonanz erhielte, dann hätte er eine größere Motivation, sich vor den XL zu setzen. Ansonsten wisse er nicht, wie er sich nächstes Jahr noch das Magazin "aus der Nase ziehen kann" (Zitat).



Nun, hier kann man Stefan nur schreiben, daß bei diesem Geklage und den schon mehrmals erwähnten Gedanken, das Magazin aufzugeben, man sich nicht wundern muß, warum auch andere wenig Motivation haben, sich für das Magazin am Riemen zu

reißen, zumal wenn dauernd Vorankündigungen nicht eingehalten oder längst gewonnene Preise nicht ausgeteilt werden und eingeschickte Texte (und das nicht nur einmal) "irgendwie verschütt gehen". Und andere Leute haben auch Streß, Sascha Röber etwa ist voll in den Schaustellerbetrieb seiner Eltern eingebunden und kann trotzdem nicht nur ein PPP-PD-Magazin mit 4 Disketten, sondern auch noch ein Schwestermagazin desselben Umfangs herausbringen.



Daher wäre das Einhalten von Vorankündigungen bzw. deren Verwirklichung wirklich mal ein guter Schritt, um zu beweisen, daß vor allem der Autor selber auch noch an die Zukunft des Magazins glaubt. Dann wäre sicherlich auch wieder regere Beteiligung von Seiten der Leser her zu erwarten.

Weiter geht es dann mit den "ATARI 8-Bit-News", wobei es hier eigentlich nur zwei Neuigkeiten zu lesen gibt: Die ABBUC-JHV, also die Hauptversammlung des größten 8-Bit-Clubs in Deutschland, die am 18. Oktober in Herten stattfinden soll, und außerdem ein "Win 95 Frontend" für den XL/XE-Emulator (hier zeigt sich, daß englische Modewörter auch störend sein können, denn nicht jeder wird mit dem "Frontend" etwas anfangen können).

Der nächste Text beschäftigt sich wiederum mit der ABBUC-Regionalgruppe Stuttgart, kurz auch unter dem Namen ARGS bekannt, und hat den Titel "ARGS Treffen". Hier geht es aber nicht um ein spezielles Treffen, sondern es wird erklärt, wie so ein Treffen für gewöhnlich abläuft, wer für die Hardware- oder Software etwas tut usw., und daß man außerdem wieder bei der nächsten ABBUC-JHV dabeisein will.

Im nachfolgenden Text "ATARI & Musik" gibt es eine Neuheit: Stefan hat hier zu melden, daß einige Leute im Internet angefangen haben, Lieder zu sammeln, in denen die ATARIs vorkommen. Als Beispiel stellt er gleich eins vor mit der kompletten 4. Strophe. Außerdem richtet er die Frage an die Leser, wer noch Lieder kennt, in denen der Name auftaucht oder irgendwie eine Rolle spielt.

Neu ist ebenfalls die "ATARI XL/XE-Homepage", die von Stefan vor einiger Zeit zur Überarbeitung aus dem Verzeichnis genommen wurde. Hier hat er nun vor, darin alle Informationen aus dem Internet zusammenzutragen und sie inhaltlich und grafisch dem aktuellen Stand anzugleichen. Als Ergebnis soll dabei die größte Homepage für die ATARIs herauskommen. Ab Oktober sollen die Seiten dann wieder zu lesen sein. Wer also einen Internetanschluß hat, sollte sich dieses Datum vormerken und kann sich dann ansehen, was bei Stefans Arbeit herausgekommen ist.

Es folgt ein Text eines Lesers, der den überraschenden Titel "C:-Simulator Teil 7,I" trägt. Das mag manchen Leser verwirren, weil die anderen Teile im SYZYGY ja bisher nicht erschienen sind. Der Titel basiert jedoch auch auf dem Workshop von Andreas Magenheimer, und nun hat der Leser ihn mit dieser Folge entsprechend fortgesetzt. Er schreibt hier über weitere Übertragungstests mit Kassetten, und nach welchem Verfahren er hier vorgeht bzw. welche Erfahrungen er mit den Simulatoren gemacht hat.

Auf die Auswertungen zu den Spielen muß man jedoch noch etwas warten, da der dafür notwendige Platz in dieser Rubrik nicht ausreichte.

Im "SIO2PC-Workshop" gibt es dagegen nur zu lesen, daß er ausfallen mußte, weil Stefan das Interface ausgefallen war. Nach seiner Reparatur lief es dann unzuverläßig, deshalb werde er sich in Zukunft erstmal ein neues kaufen.



In der "Problemecke", die ebenfalls nur von ihm in Anspruch genommen wird, fragt er nach einer Weltkarte für seine ATARI-Homepage, aus der er später eine anklickbare machen will. Wer also sowas auf seinem PC oder einer Diskette bei sich hat, kann es ihm zuschicken.

Jetzt wird es richtig spannend, denn in der Rubrik "Neues aus den News" wimmelt es geradezu von interessanten Nachrichten, so hat eine Firma einen über 300 Seiten starken Katalog über die ATARIs herausgegeben, der für 7,50 Dollar erhältlich sein soll.

In Silicon Valley mußte vor kurzem ein Laden schließen, der bis zuletzt noch 8-Bit-Software (!) zum Kaufen anbot, bei DGS sind nun Demos der Programmiersprache "Quick" zu haben, da DGS der offizielle Vertreiber von PPP-Software in Amerika ist.

Weiterhin wird der Emulator XL-it! in Zukunft nicht mehr so oft weiterentwickelt werden, da der Autor an einem kommerziellen Programm arbeitet, nun soll auch der UNIX-Editor EMACS für den XL/XE umgesetzt werden, von einem bekannteren Softwareautor kann man sich jetzt alle

AM - SYZYGY 5/97

selbstprogrammierten Spiele von seiner Homepage herunterladen, außerdem wird noch an einem Maustreiber gearbeitet, der sich auch für die Joystick-gesteuerten Programme eignen soll, nebenbei gibt Stefan noch eine Internet-Adresse bekannt, bei der es jede Menge ATARI-Links geben soll, und schließlich ist in den Newsgroups noch eine heiße Diskussion entbrannt, ob der XL wirklich der schnellste Homecomputer ist.

Anhand der Fülle der Informationen kann man sehen, daß das Internet doch eine ganze Menge Neuigkeiten für die XL/XE-Gemeinde bietet, und jeder mit einem Internet-Anschluß so schnell einen Zugang zu aktuellen Nachrichten und Projekten hat. Man kann also gespannt sein, was auch in Zukunft hier an dieser Stelle noch alles zu lesen sein wird.



Im Anschluß daran kann man sich in der Rubrik "ATARI 8-Bit goes WWW" darüber informieren, was die Homepage von Marek Tomzyk so zu bieten hat, und in der Leserbriefrubrik gibt es 2 Leserbriefe, die allerdings beide von einem Leser stammen, wovon einer jedoch der besagte vorher "irgendwie verschüttgegangene" ist.

Nun folgt Stefans ausführlicher Bericht zur "Loveparade", in dem er auch nicht mit Kritik spart, nach der dieser Umzug dank der Kommerzialisierung zu einem allgemeinen Ausflugsziel und "Massensaufen" wurde. Nebenbei kann man noch lesen, wie er mit seinen Freunden den Tag dort verbrachte. Etwas positiver fällt dann der Bericht über die "Streetparade" in Zürich aus, an der seinen Worten nach zu urteilen wohl mehr echte Fans teilnahmen, weshalb ihm diese Veranstaltung wesentlich besser gefiel.

Der "Internet-Corner" beschäftigt sich etwas kurzgefaßt mit dem FTP-Dienst, und in der neuen Rubrik "PC-Corner" steht zunächst nur, daß Stefan sie einrichten will, aber vorher noch fragt, wie denn die allgemeine Meinung der Leser dazu aussieht. Hier kann ihm also jeder schreiben, was er von dieser Idee hält.

Ein sehr bekannter Film gibt sich dann im "Film-Corner" die Ehre, und zwar ist das der neue Kassenknüller von Steven Spielberg: "Verlorene Welt", auch als "Jurassic Park II" bekannt. Stefan verrät hier aber nicht allzuviel über den Film, um den Leuten, die ihn noch nicht gesehen haben, nicht die Spannung zu nehmen. Außerdem schreibt er hier, daß seine Erwartungen an die Geschichte nicht so hoch waren, sondern mehr an die Spezialeffekte, und Steven Spielberg dort seiner Meinung nach einen neuen Standard gesetzt hat, da den Dinosauriern in dem Film mehr Dinge möglich sind als in dem davor. Natürlich ist es aber weiterhin jedermanns Geschmack überlassen, was er besser findet.

Kriegerischer geht es dagegen im "Jaguar-Corner" zu, in dem diesmal etwas über ein Spiel namens "Iron Soldier" steht. Der Name sagt wohl alles über den Inhalt aus. Die "Rätsel-Ecke" gibt lediglich nur bekannt, daß sie wegen völlig fehlender Resonanz künftig gestrichen wird, und in der Witzecke ist ein Polenwitz zu lesen, der aber noch zu den originelleren zählt. Es schließt sich noch die Vorschau an, in welcher hauptsächlich nochmal der Aufruf zu mehr Mitarbeit zu lesen ist.

Nicht zu vergessen ist da die Software-Beigabe. Diesmal hat sich Stefan eine Sounddemo der Sonderklasse aus Polen ausgesucht, und zwar die "Voice of Silence"-Demo. Diese ist zwar grafisch nur in Schwarz-Weiß gehalten, besticht aber mit sehr schönen größeren und kleineren Fonts und bietet 9 verschiedene Musikstücke zum Anhören an, die jeweils nach dem Anwählen kurz entpackt und dann gestartet werden. Den Autoren kann man übrigens anmerken, daß sie Humor haben, denn den Stücken haben sie teilweise solche originellen Namen wie "Besoffener Hummer" oder "Verrückter Frosch" gegeben, eins heißt obendrein noch "Tauber Mann", ist aber dafür extra schwung- und klangvoll. Insgesamt kann man sagen, daß sich das Anhören aller Stücke auf jeden Fall lohnt.

Fazit: Von Stefans launigem "Klagetext" und den etwas mageren ersten Rubriken abgesehen hat diese Ausgabe wieder einen Schwerpunkt bei den Informationen aus dem Internet und den Paradenberichten, allerdings ist auch der überraschend fortgesetzte C:-Simulator-Workshop ein Glanzlicht.



Wenn noch die Fragebogen endlich ausgewertet werden und die eine oder andere Vorankündigung umgesetzt wird, ist das SYZYGY auf dem besten Weg, ein noch passableres und ansprechenderes Magazin für alle XL/XE-Freunde zu werden.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. ATM 366 DM 9,-

ATARI magazin - PD-MAG

PD-MAG 5/97

Sascha Röber hat wieder kräftig in die Tasten gehauen und tief in seine PD-Kiste gegriffen, um allen Lesern und PD-Fans wieder ein neues Magazin auf vier Diskettenseiten zu bieten.

So kann man denn nach dem Booten eine unterhaltsame Zeit mit dem Lesen der Informationen oder dem Ausprobieren der mitgelieferten unterschiedlichen PD-Software verbringen. Steuert man im ersten Auswahlmenü allerdings das Intro an, sieht man leider nur allzu Bekanntes, und das scheint selbst Sascha aufgefallen zu sein, denn im Scrolltext am unteren Bildschirmrand des Intros, das von Charlie Danger stammt und immer wieder ein Bild in Graphics 15 unterschiedlich aufbaut und löscht, schreibt er: "Oh nein, das kennen wir ja schon".

Nun ist es eigentlich nicht schlimm, daß er wieder auf diese Intro zurückgegriffen hat, nur ein anderes Bild wäre schon eine nette Abwechslung gewesen. Dieses Intro kann man mit START verlassen, danach erscheint bald darauf wieder das Vorwort. Sascha betont hier mit einer Prise Humor, daß erneut über 200 Seiten Text "zum Stirnrunzeln, Schmunzeln oder einem Aha-Gefühl" einladen, und es noch eine Team-Erweiterung gibt.

Neu in der Truppe ist damit Sebastian Wodarski, der ab nun die Buch- und Filmecke übernommen hat. Das bedeutet also "frischer Wind" für das PD-Mag und wird sicher dazu beitragen, daß diese Rubriken durch den neuen Stil noch mehr Neugier und Interesse auf sich ziehen können.

Bald darauf im Hauptmenü kann man wieder ein Bild bestaunen: Hier wird das in Science-Fiction-Kreisen berühmte "Raumschiff Enterprise NCC 1701" in Graphics 15 präsentiert, also ein richtiger Augenschmaus für Fans dieser Fernsehserie. Aber auch für die Nicht-Fans lohnt sich ein Blick auf dieses Bild.

Zurück im Hauptmenü gibt es bei der Rubrik "ATARI Neues" wieder eine Fülle von Neuigkeiten zu lesen. Sascha erwähnt hier etwas von einer neuen Hard -und Softwareschwemme bei den Händlern, wobei neben Software auch wieder Laufwerke und Datenrekorder erhältlich seien, daß der ABBUC das komplette Lager von ATARI Benelux (der letzten Vertretung von ATARI auf dem europäischen Kontinent) an 8-Bit-Artikeln übernommen hat und diese nun zu sensationell günstigen Preisen anbietet.



Ferner weist er auf den Softwarenotstand der DISK-LINE hin und auf das Fanartikelangebot von KE-Soft, wo es jetzt Kissen, T-Shirts, Kaffeetassen und anderes mit ATARI-Logo geben soll, außerdem habe der ABBUC nebenbei auch noch die Baupläne der ehemaligen Hardwarefirma Klaus Peters übernommen (Hardwarebastelfans können dort also Unterlagen anfordern), daß der PD-World-Versand nun auch wieder 800 XL's, Laufwerke und Netzteile im Angebot hat.

Weiter informiert er noch über sein neues, eigenes Telefon und die Telefonnummer, daß die "Lazy-Finger-Disketten" von PPP nun als PD freigegeben wurden und er an Activision geschrieben hat, ob deren Spiele (an denen sie ja heute nichts mehr verdienen) nicht auch als PD freigegeben werden könnten, aber noch keine Antwort erhielt.

Wenn das allerdings klappen sollte, wäre es schon eine kleine Sensation, denn Activision wurde ja ursprünglich von ehemaligen ATARI-Angestellten gegründet und war immer für hochqualitative Spiele bekannt, teilweise sogar für Überraschungen wie der Sprachausgabe beim Spiel "Ghostbusters".

Dann geht es weiter in der Rubrik "Intern". Neben dem hier immer zu findenden Impressum und der Bezugsadreßliste findet man einen neuen Ratschlag beim Text "Rat und Tat", wo es um Probleme beim Lesen von Disketten in doppelter Dichte geht.

Im "Basic-Kurs" zeigt Sascha, wie man in Basic das Inhaltsverzeichnis einer Diskette lesen und speichern kann. Die "Clubinfos" informieren nochmal über das "Hint-Hunt"-Buch, an dem Sascha gerade arbeitet, das 10,- DM kosten und bis zur ABBUC-JHV fertig sein soll, weiter über die noch laufende Giga-Competition, über eine geplante Herausgabe eines Katalogs über das Komplettangebot und dann noch über die neuen Angebote an Ware des PD-World-Versands. Außerdem ist in diesem Text nochmal seine "Hotline" mit Telefonnummer zu finden.

Erwartungsgemäß geht es im Wettbewerbstext um die Giga-Competition, die Sascha jedoch nicht wie geplant auflösen, sondern verlängern muß, da bisher nur 6 von mindestens 10 Programmen eingetroffen sind. Deshalb ruft er alle Hobby-Programmierer nochmal dazu auf, sich wieder mit dem ATARI zu beschäftigen und sich nicht die Preise im Gesamtwert von 600,- DM entgehen zu lassen (zumal es bei seinem Wettbewerb wie beim letzten auch nur Gewinner geben kann!).

Zuletzt werden die Leser, die neben dem PD-Mag auch das SYZYGY beziehen, erstaunt feststellen, daß der Text im "Workshop" über den 7. Teil der Berichte mit den C:-Simulatoren vom selben Autor stammt und auch weitgehend übereinstimmt, mit der Ausnahme, daß hier auch die

ATARI - PD-MAG 5/97

Spiele stehen, die neu getestet wurden, er ist also etwas ausführlicher. Dort ist dann auch zu lesen, warum manche Spiele gar nicht oder nur zu Beginn laufen, und mit welchen Simulatoren welche Ergebnisse der Gesamtleistung erzielt wurden.

Der "Hardwaretest" hält einen Bericht über die "Micro Handler Joy-Station" bereit (Sascha schreibt hier "Micro-Händler", was aber sicherlich ein Schreibfehler ist), worunter man sich praktisch eine Joystickkonsole vorstellen kann, mit der man etwas komfortabler spielen kann als mit einem Joystick. Sascha scheint sie wohl sehr gefallen zu haben, denn er gibt ihr eine überaus gute Bewertung.

In der Rubrik "Forum" dagegen gibt es diesmal nur zwei Leserbriefe (was Sascha auf die Hitze zurückführt), daneben im Special-Text eine Leserumfrage, bei der man 7 Fragen beantworten kann, wobei als Belohnung für das Mitmachen auch noch 5 Spiele unter den Einsendern verlost werden, und auch die Kleinanzeigen fehlen nicht.

Weiter geht es mit einer der größten und berühmtesten Rubriken im PD-Mag, den Softwaretests. Hier hat Sascha als kommerzielles Spiel THUNDERFOX getestet, der Megahit wurde diesmal das Sammelspiel FEUD, der Megaflop dagegen ACTION BIKER, außerdem kam das Grafikadventure LAPHIS PHILOSOPHORUM-DER STEIN DER WEISEN zur Oldie-Ecke und in der Anwenderecke kann man einen Test zum Malprogamm VIDIG PAINT lesen. Daneben sind noch die TOP TEN mit dabei, an der diesmal sogar 8 Leser teilnahmen, und der Text "Soft-Hunt", wo Sascha wieder auf Schnäppchensuche gegangen ist und hier seine neusten Entdeckungen bekanntgibt.

Nun folgt noch die Rubrik "Tips", in der Sascha diesmal über keine Freezer-Pokes informiert, sondern über immer brauchbare allgemeine Tips, und dem schließt sich die Rubrik "Outside" mit ihren drei nicht-computerbezogenen Texten an.

Der Buchtip stellt das Buch "Die Pfeiler der Macht" von Ken Follett vor, der Filmtip den Action-Film "Con Air" sowie die Komödie "Der Dummschwätzer" und der Jag/Lynx-Corner hat eigentlich die falsche Bezeichnung, denn hier geht es in dieser Ausgabe um den Nachfolger des ATARI 2600-Spielekonsolenklassikers PAC MAN mit dem Namen PAC MAN JR. Spielefans, die noch ihre alte ATARI-Kultkonsole bei sich stehen haben, werden hier sicher gern nochmal den Text lesen, zumal diese Konsole selbst beim Aufkommen der Konkurrenzkonsolen immer noch weiter verkauft wurde.

Auch darf die Software dieser Ausgabe nicht vergessen werden. So bietet das Magazin zwei Demos: CAMP-DEMO, die über Computer-Camps für verschiedene Homecomputer informiert, und die UNREAL-DEMO (wobei zumindest bei mir aber nur das Titelbild erscheint und es danach nicht weitergeht), dann noch das Basic-Geschicklichkeitsspiel SPY-PLANE, das Plattformspiel JUMPING JIM und einen weiteren Frogger-Ableger namens FROGGER 3 (läßt sich aber zumindest bei mir überhaupt nicht laden), dazu noch das Tipübungsspiel LASER TYPE (bei dem man herunterkommende Buchstaben abschießen muß).

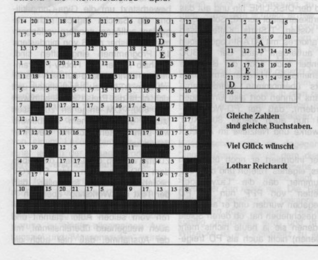
Dann folgt noch das Rollenspiel LABYRINTH OF DEATH und das CSM-HAUSHALTSBUCH, was ja schon für letztes Mal geplant war, aber sich durch eine Verwechslung nachher doch nicht auf der letzten Diskettenseite befand.

Zusammenfassung: Das PD-Mag beweist auch mit dieser Ausgabe seine Stellung auf den vorderen Plätzen in Sachen Information und Unterhaltung. Durch die Team-Verstärkung wird es nun sogar noch abwechslungsreicher. Allerdings sollte Sascha nicht auf Lauftests der Software verzichten, die er zum Ausprobieren bereitstellt, damit man auch sichergehen kann, daß die Programme wirklich Spaß machen.

Thorsten Helbing

P.S.: Hier noch die Antwort zu Saschas Frage, warum das Lachs-Spiel auf der PD "Games for Fun" angeblich SALOMON-RUN heißt: Das muß ein Schreibfehler sein, das Spiel müßte normalerweise SALMON RUN heißen. "Salmon" ist das englische Wort für Lachs.

Best.-Nr. PDM 597 DM 12,-



Leitfaden Teil XXV

Leitfaden Teil 25

Das Strukturmuster Proxy wurde entwickelt, um den Zugriff auf ein Objekt mit Hilfe eines vorgelagerten Stellvertreterobjektes zu kontrollieren. Das Proxymuster ist anwendbar, sobald es den Bedarf nach einer anpassungsfähigeren und intelligenteren Referenz auf ein Objekt als einem einfachen Zeiger gibt. Verbreitete Anwendungen für Proxies:

1. Ein Remote-Proxy stellt einen lokalen Stellvertreter für ein Objekt in einem anderen Adreßraum dar.

2. Ein virtueller Proxy erzeugt teure Objekte auf Verlangen. Hier spielt die effiziente Ausnutzung des Speichers eine wichtige Motivation.

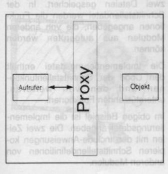
3. Ein Schutzproxy kontrolliert den Zugriff auf das Originalobjekt. Im Internet werden häufig Schutzproxies eingesetzt, wenn man die eigene EDV vor dem Zugriff von Nichtzugriffsberechtigten schützen will.

4. Eine Smart-Referenz ist ein Ersatz für einen einfachen Zeiger, der zusätzliche Aktionen ausführt, wenn auf das Objekt zugegriffen wird. Typische Verwendungen sind:

* das Zählen der Referenzen auf das eigentliche Objekt, so daß es automatisch freigegeben werden kann, wenn keine Referenzen mehr auf das Objekt existieren.

* das Testen, ob das eigentliche Objekt gelockt ist, bevor darauf zugegriffen wird. Dies dient zum Sicherstellen, daß kein anderes Objekt es ändern kann.

Struktur



Erläuterungen

* Proxy:

Das Proxy verwaltet eine Referenz, die es ihm ermöglicht, auf das eigentliche Objekt zuzugreifen. Das Proxy hat die gleiche Schnittstelle wie das eigentliche Objekt. Es kontrolliert den Zugriff auf das eigentliche Objekt und ist potentiell dafür verantwortlich, es zu erzeugen und zu löschen. Weitere Zuständigkeiten hängen von der Art des Proxies ab. Remote-Proxies kodieren eine Anfrage und ihre Argumente und senden sie an das eigentliche Objekt in einem anderen Adreßraum. Virtuelle Proxies können zusätzlich Informationen über das eigentliche Objekt zwischenspeichern, so daß sie den Zugriff verzögern. Schutzproxies überprüfen, ob der Aufrufer die zum Ausführen des Befehls notwendigen Zugriffsrechte besitzt.

* Objekt:

definiert das eigentliche Objekt, das durch den Proxy definiert wird.

Interaktionen

Wenn angebracht, leitet das Proxy Befehle an das Objekt weiter.

Konsequenzen:

Das Proxymuster führt eine Ebene der Indirektion beim Zugriff auf ein Objekt ein. Die zusätzliche Indirektion kann vielfältig verwendet werden. Dies hängt wiederum vom Proxy ab:

1. Ein Remote-Proxy kann die Tatsache verstecken, daß ein Objekt sich in einem anderen Adreßraum befindet.

2. Ein virtuelles Proxy kann Optimierungen ausführen, wie zum Beispiel das Erzeugen eines Objektes auf Verlangen.

3. Sowohl Schutzproxies als auch Smart-Referenzen ermöglichen die Durchführung zusätzlicher Verwaltungsaufgaben, wenn auf das Objekt zugegriffen wird.

Die Anwendung von Remote-Proxies stellen einen wichtigen Schritt in der Modularisierung von Software über Adreßraumgrenzen dar. Anwendungen, die auf verschiedenen Computern ablaufen, können mit Hilfe des Proxies miteinander kommunizieren, ohne daß die eigentlichen Objekte Netzwerkfunktionalität besitzen müssen.

Dies schafft Transparenz und erhöht die Wiederverwendbarkeit wesentlich. Objekte, die "eigentlich" nicht miteinander kommunizieren können, können auf diese Art und Weise zusammenarbeiten.

Wenn man nicht nur von einem lokalen Netzwerk ausgeht, sondern von einem weltumspannenden Netzwerk wie dem Internet, dann sind verteilte Applikationen über in viele Länder verteilte Rechner möglich. Die Remote-Proxies verstecken dabei die Netzwerkfunktionalität und übernehmen die Netzwerkverwaltung.

Ein Nachteil der Verteilung ist der erhöhte Rechenzeitverbrauch durch die notwendigerweise umfangreichere Kommunikation. Geeignete Modularisierungen und Optimierungen sollten diese Größe vernachlässigbar machen.

Die gebündelte Leistung meherer Rechner kann insbesondere bei rechenzeitintensiven Anwendungen neue Möglichkeiten schaffen.

Rainer Hansen



Programmiersprachen - ATARI magazin

Programmiersprachen

Teil 24

In dieser Ausgabe wird die neue Programmiersprache Limbo vorgestellt. Sie ist u.a. aus den Programmiersprachen C und Pascal hervorgegangen. Ebenso wie Java und Smalltalk wird Limbo nicht direkt in die Maschinensprache des jeweiligen Zielrechners kompiliert, sondern zuerst in Bytecode.



Der Zielrechner muß eine spezielle Software geladen haben, eine sog. virtuelle Maschine, mit dessen Hilfe dann der Byte-Code in Maschinensprache übersetzt wird und die Programme ausgeführt werden können.

Der Vorteil dieser Methode ist die Plattformunabhängigkeit von kompilierten Limbo-Programmen. Dies fördert die Verbreitung von Limbo-Progammen übers Internet. Desweiteren verfügt die Programmiersprache über eine strenge Typprüfung, unterstützt in eingeschränkterweise Zeiger und besitzt einen Mechanismus gegen "Speichermüll" (Garbage Collection).

Unter Garbage Collection versteht man die Fähigkeit der Laufzeitumgebung einer Programmiersprache, Objekte, die nicht länger verwendet werden, aus dem Speicher zu entfernen. Ohne diesen Mechanismus müssen dynamische Speicherobjekte explizit dealloziiert werden, sobald sie nicht mehr verwendet werden. D.h. mit anderen Worten, daß in Sprachen die über keinen Garbage Collection Mechanismus verfügen, nicht mehr benötigte dynamische Speicherobjekte per Anweisung gelöscht werden müssen, wie z.B. mit "free" in C.

Bei Programmiersprachen mit diesem Mechanismus, muß man sich über diese Objekte keine Gedanken machen. Die Laufzeitumgebung löscht sie automatisch. Unter einem dynamischen Speicherobjekt versteht man dabei eine Datenstruktur, die während der Laufzeit erzeugt wird. Dies kann beispielsweise eine Liste sein, die mit steigender Elementanzahl anwächst.

Limbo besitzt einen modularen Aufbau, dies erleichtert den Entwurf größerer Systeme. Zur Laufzeit werden Module dynamisch nachgeladen, was wesentliche Vorteile bezüglich Erweiterbarkeit und Speicherplatzausnutzung mit sich bringt.

Entsprechend dem modularen Aufbau sind Funktionen immer einem Modul zugeordnet. Sie sind von anderen Modulen aus nur aufrufbar, wenn sie zur Modulschnittstelle gehören. Dieses Konzept wird auch als Information Hiding bezeichnet.

An numerischen Datentypen besitzt die Sprache folgende Typen:

- byte (8 Bits)
- int (32 Bit Integer)
- big (64 Bit Integer)
- real (64 Bit Fließkomma)

Weitere Datentypen sind Arrays, Listen, Tupel, Abstrakte Datentypen, Zeiger und Kanäle. Kanäle dienen der synchronisierten Kommunikation. Sie stellen einen Ort für einen Prozeß dar, wo Objekte eines bestimmten Typs gesendet oder empfangen werden können.

Die in Limbo vorhandenen Operatoren und möglichen Ausdrücke lehnen sich weitgehend an C an. Ebenso sind die Anweisungen und der Steuerfluß ähnlich zu C. So existieren "if"-, "while"-, "do"-, "for"-, "return"- und "exit"-Steueranweisungen.

Die folgenden Beispielprogramme sollen kurze Demonstrationen für die Programmierung in Limbo sein. Zuerst das obligatorische **"Hello World-"-Programm:**

```
implement Hello;

    include "sys.m";
        sys: Sys;
    include "draw.m";

    Hello: module
    {
        init:   fn(ctxt: ref Draw->Context, argv: list of string);
    };

    init(ctxt: ref Draw->Context, argv: list of string)
    {
        sys = load Sys Sys->PATH;
        sys->print("hello, world\n");
    }
```

Modulinformationen werden immer in zwei Dateien gespeichert. In der Schnittstellendatei werden die Funktionen angegeben, die von anderen Modulen aus aufgerufen werden können.

Die Implementierungsdatei enthält den Code der Schnittstellenfunktionen und den von weiteren, unterstützenden Funktionen.

Im obigen Beispiel ist die Implementierungsdatei angeben. Die zwei Zeilen mit den include-Anweisungen kopieren Schnittstellendefinitionen von anderen Modulen.

Im Modul Sys sind zahlreiche Systemfunktionen, wie beispielsweise "print", vorhanden. Das Modul Draw verfügt über Funktionalität zum Zeichnen auf dem Bildschirm. Die Moduldatei ist sehr einfach, sie enthält lediglich die Anweisung "init".

Das nächste Beispiel zählt die Anzahl der Worte in einer Datei. C-Programmierer werden den Quelltext ohne Probleme verstehen können (siehe Kasten rechts).

Grob gesagt wird eine Datei bis zum Zeilenende eingelesen (s. Zeile 33), wobei während des Einlesens nach bestimmten Zeichen gesucht wird, die als Indikatoren für ein Wortende dienen (Zeilenende, Leerzeichen und Tabulatoren). Entsprechend dem Suchergebnis wird eine Zählvariable verändert. In Zeile 45 wird das Ergebnis ausgegeben.

Die Sprache Limbo ist Bestandteil der Software-Umgebung Inferno und bietet eine interessante Zusammenstellung von bereits in anderen Programmiersprachen gesehenen Möglichkeiten.

Rainer Hansen




```
01:  include "bufio.m";
02:      bufmod: Bufio;
03:  Iobuf: import bufmod;
04:      iob: ref Iobuf;
05:
06:
07:  init(nil: ref Draw->Context, nil: list of string)
08:  {
09:      sys = load Sys Sys->PATH;
10:      bufmod = load Bufio Bufio->PATH;
11:      if (bufmod == nil) {
12:          sys->print("bufmod load: %r\n");
13:          exit;
14:      }
15:
16:
17:      stdin := sys->fildes(0);
18:      iob = bufmod->fopen(stdin, bufmod->OREAD);
19:      if (iob == nil) {
20:          sys->print("iob open: %r\n");
21:          exit;
22:      }
23:
24:
25:      OUT: con 0;
26:      IN: con 1;
27:
28:
29:      state := OUT;
30:      nl := 0; nw := 0; nc := 0;
31:      for (;;) {
32:          c := iob.getc();
33:          if (c == bufmod->EOF)
34:              break;
35:          nc++;
36:          if (c == '\n')
37:              nl++;
38:          if (c == ' ' || c == '\t' || c == '\n')
39:              state = OUT;
40:          else if (state == OUT) {
41:              state = IN;
42:              nw++;
43:          }
44:      }
45:      sys->print("%d %d %d\n", nl, nw, nc);
46:  }
```

Adventure - Corner

Herzlich Willkommen zum 2. Teil !

Wie versprochen erhaltet Ihr mit dieser Ausgabe "Im Land des Schreckens". Viel Spaß beim Spielen! Ich freue mich über Eure Meinung und Anregungen für die nächsten Fortsetzung(en)...

II. Von der Theorie zur Praxis

Bevor wir unsere aufgestellte Theorie aus dem letzten Kurs anwenden und zur Tat schreiten, folgende Vorbemerkungen zur Programmierung:

Der Speicherplatz unseres ATARI's ist sehr begrenzt, weswegen wir immer unter dem Gesichtspunkt programmieren wollen, unser (Haupt-) Programm von allen umfangreichen und einmaligen Texten zu entlasten!

D.h. wir speichern diese separat auf Diskette und laden sie bei Bedarf ein! Das Speichern soll durch Hilfsprogramme geschehen, die im einzelnen besprochen werden, wenn wir sie benötigen.

Fassen wir kurz zusammen, welche Texte wir separat speichern wollen, um unser Hauptprogramm zu entlasten!

- **unsere Vorgeschichte**
- **alle Raumbeschreibungen, die sich aus der Karte ergeben.**
- **alle Daten zu Beginn des Spiels (z.B. Raumverbindungen)**

Um nun aus diesem Kurs am meisten zu profitieren, folgender Rat: Bearbeitet das gelesene direkt am Atari d.h. legt die Rückseite der "Im Land des Schreckens Teil 1"-Diskette ein, ladet das gerade angesprochene Programm (mit ---> angezeigt!) und LISTet es.

1. Story

Da wir diese nur zu Beginn des Spiels benötigen, legen wir sie in einem Vorprogramm ab:

--> LOAD "D:INTRO.BAS"

Zeilen bewirken

30 - 55 Titelbild

95 + 96 Hilfsroutine, um einen Tastendruck abzuwarten.

200 - 220 Druckt -ganz einfach- per PRINT-Anweisung die Vorgeschichte aus.

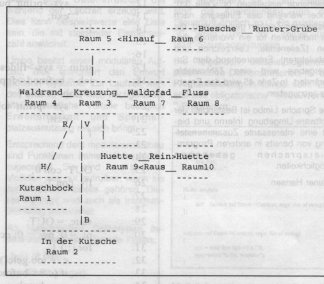
2. Die Karte

Unser Teil 1 sieht wie folgt aus:

[Z$="D:Raum.TXT"]. Wir arbeiten eine Schleife 10 mal ab (entspricht der Anzahl der Räume) und übergeben die jeweilige Raumnummer an den String Z$

20 Wir hängen die Extention ".TXT" an das Textfile und öffnen Z$ zum schreiben. Jetzt wird zum aktuellen Raum(Z) in Z. 100+Z*10 gesprungen.

25 Raumname(A$) + Raumbeschreibung(B$) speichern wir und drucken diese zur Kontrolle aus.



2.1.1 Raumbeschreibungen

Die Texte für die einzelnen Räume (10 Stück) legen wir alle als Textfile ab, was durch folgendes Hilfsprogramm geschieht:

---> LOAD"D:RAUMSAVE.BAS"

Zeilen bewirken:

0 DIMensioniert die Strings A$,B$,Z$

5 Bildschirm löschen, Cursor unsichtbar, linker Rand auf 0

10 Z$ wird als Platzhalter für die zu öffnende Datei verwendet

30 Wir schließen den geöffneten Kanal und arbeiten den nächsten Raum ab.

110-204 Die 10 Räume in folgeder Form: A$="Raumname" B$="Raumtext"

RETURN - Rückkehr aus dem Unterprogrmm

2.1.2 Die Raumverbindungen

Nehmen wir uns die Räume vor:

Siehe Kasten auf der nächsten Seite.

Raum	N	O	S	W	H	R	B	V	Raumname:
1						3		3	Kutschbock
2	3		3					3	In der Kutsche
3	5	7	9	4	1		2		Kreuzung
4		3							Pfad
5			3						Buesche
6					5			5	Grube
7		8		3					Weg zum Fluss
8		*		7					Fluss
9	3						*		Vor der Huette
10	9							9	In der Huette

---> LOAD"D:STARTDAT.BAS"

Zeilen bewirken:

10 dimensioniert R$,H$ R$(160) entspricht 10 Räumen * 8 Richtungen * 2 Zeichen.

20 öffnet Kanal(1) zum schreiben(8) in die Datei "0.DAT"

25+26 R$ enthält die Räume 1-5 entsprechend unserer obigen Karte in folgender Form: N O S W H R B V

R$="0000000000030003 = Raum 1

0300030000000003 = Raum 2

0507090401000200 = Raum 3

.... = Raum 4-9

0900000000000009" = Raum 10

29 schreibt die 160 Zeichen lange Raumverbindungen auf Diskette.

40 H$ ist ein Hilfsstring, der nur zur Markierung der bereits besuchten Räume dient, denn warum sollen wir jedesmal, wenn wir einen Raum (erneut) betreten, die (komplette) Raumbeschreibung einladen und ausgeben?

Pro Raum benötigen wir 1 Zeichen; zu Beginn auf 0 (Raum noch nicht betreten). Raum 1 2 3 4 5 6 7 9 10

H$="0000000000" = 10 Raeume

Weiterhin halten wir in H$(11,12) den Start-Raum des Spielers fest. Denn unser Programm muß ja wissen, welchen Raumtext es zuerst ausgeben soll.

41 schreibt H$ auf Disk.

50 schließt den geöffneten Kanal(1)

Fassen wir zusammen: Wir haben alle Raumbeschreibungen (01.TXT - 10.TXT) mit dem Hilfsprogramm RAUMSAVE.BAS, sowie alle Raumverbindungen mit dem Hilfsprogramm STARTDAT.BAS auf Diskette gespeichert.

Kommen wir nun zu unserem eigentlichen Hauptprogramm, das wir Schritt für Schritt aufbauen und jeweils die neuen Programmzeilen mit ENTER einladen und mit LIST anschauen wollen.

---> E."D:HILFROUT.LST"

Diese 2 Zeilen stellen 2 oft benötigte Befehle als Unterprogramm (Aufruf mit GOSUB Zeile) zur Verfügung:

Zeilen bewirken:

90 wir schließen vorsichtshalber den Kanal(1) und öffnen diesen anschließend zum LESEN+SCHREIBEN(!). Dies hat den Vorteil, daß wir diese Zeile für Lese- UND Speicher-Operationen nutzen können!

Welche Datei zu öffnen ist, legen wir vor dem Aufruf mit Z$="D:name.xxx" fest! RETURN dient dem Verlassen der Zeile 90.

91 liest von dem gerade geöffneten Kanal den String Z$ ein und druckt ihn anschließend direkt aus! (z.B. eine Raumbeschreibung). RETURN verläßt diese Unterroutine.

---> E."D:STARTDAT.LST"

Zeilen bewirken:

0 DIMensioniert R$,H$, sowie X$ für Eingaben und #$ als "Platzhalter" für Dateinamen oder Raumbeschreibungen.

2 Bildschirmrand auf 0, öffnen der Datei 0.DAT und einladen der Start-Daten R$(Raumverbindungen) und H$(Raummarkierungen+Standort Spieler)

2.1.3 Raumbeschreibung am Bildschirm

Wollen wir nun am Bildschirm unsere Raumbeschreibung ausgeben und natürlich die Richtungen, in die wir uns bewegen können.

---> E."D:ORTAUSG.LST"

Zeilen bewirken:

5 wir geben dem String Z$ die Raumnummer des Spielers, in dem er sich zur Zeit befindet [H$(11,12)]. Wir springen zur Hilfsroutine in Zeile 90, wo die Textdatei Z$ geöffnet wird. Weiterhin laden wir mit INPUT Z$ den Raumnamen ein und hängen an diesen ein paar Leerzeichen an.

6 X$ erhält die zur Ausgabe benötigten Richtungs-Abkürzungen. Y erhält die (berechnete) Stelle innerhalb des Strings R$ (=Raumverbindungen) des nun aktuellen Raumes [H$(11,12)]

Jetzt vergleichen wir innerhalb einer Schleife (1-6), für jede Richtung des aktuellen Raumes [n o s w h r b v]. Wenn diese >0 ist, heißt das, diese Richtung führt in einen anderen Raum und die entsprechende Richtung ist an Z$ anzuhängen, z.B. Raum 3:

n o s w h r

5 7 9 4 1 0

7 sind alle 6 Richtungen abgearbeitet, korrigieren wir Y für unsere Markierung. Danach geben wir Z$ (Raumname + Richtungen) am Bildschirm aus. Der aktuelle Raum wird mit einer "1" an der Stelle [H$(Y,Y)] markiert.

2.2 Die Bewegung in unserer Welt

Wie machen wir dem Computer nun klar, in welche Richtung wir gehen können und welchen Raum wir gerade betreten haben? Zunächst soll der Spieler uns mitteilen, in welche Richtung er gehen will, wozu wir einen Eingabebefehl benötigen:

---> E."D:EINGABE.LST"

Zeilen bewirken:

14 wartet auf Eingabe (X$); ist diese größer als 1 Zeichen oder wurde nichts eingegeben: erneute Eingabe!

15 druckt eine Leerzeile und springt in Zeile 250, wo die Eingabe verarbeitet wird.

Nach der Eingabe des Spielers einer Himmelsrichtung (NOSWHRBV) fragen wir: Ist im aktuellen Raum (z.B. Raum 3) der eingegebene Weg (z.B. >B) frei? Für Raum 3 würde unser String R$ die Lösung bereithalten: Raum 3 führt bei B(etrete) in Raum 2 - also erhält die Variable H$(11,12) den Wert 02, wodurch der Spieler sich nun in der Kutsche befindet und die Raumbeschreibung 02.TXT ausgegeben wird.

--->E."D:BEWEGUNG.LST"

Zeilen bewirken:

250 REM-Zeile zur Information

260 wir vergleichen, ob die Eingabe mit einer möglichen Richtung - wie in Zeile 6 - übereinstimmt; wenn nein, liegt keine korrekte Richtungseingabe vor! Sprung zur Eingabe! - Zeile 14

261 da eine korrekte Richtung vorliegt, prüfen wir nun, ob in diese der Raum verlassen werden kann. Dazu wird aus R$ an der Stelle des momentanen Raumes(Y) der unter der eingegebenen Richtung(Z) gespeicherte Raum an Z$ übergeben.

Wir prüfen, ob dieser >0 ist. Wenn ja, dann wird der in Z$ abgelegte Raum zum aktuellen Raum [H$(11,12)=Z$]. Danach Sprung zur Raumausgabe - Zeile 5

262 diese Richtung führt (momentan) [Z$="**"] nirgends hin, was ausgegeben wird und danach eine neue Eingabe erwartet wird. - Zeile 14

263 die Richtung führt nirgends hin [Z$="00"]. Es erfolgt Mitteilung und Sprung zur Eingabe - Zeile 14

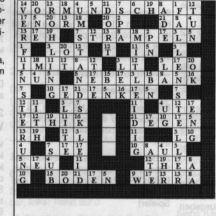
Soweit unsere Story und unsere Räume sowie die Bewegungen in unserer Welt. Verdaut das erst mal! Das nächste mal erwartet Euch die Erfassung unserer Handlungsobjekte sowie deren Ausgabe am Bildschirm.

Bis zum nächsten mal!

Michael Berg



Zahlenrätsel - Auflösung



1	2	3	4	5
F	P	L	U	N
6	7	8	9	10
C	S	A	W	G
11	12	13	14	15
I	T	R	V	B
16	17	18	19	20
K	E	M	H	O
21	22	23	24	25
D				
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 1/98 erscheint im Dezember

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Stefan Lausberg, Falk Büttner, Michael Berg, Raimund Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Breitenbachweg 6, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel.: 07252/4827
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
eMail: Raetz.SM@t-online.de

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung: